

Der offizielle NINTENDO⁶⁴ Spieleberater

YOSHI'S STORY



NINTENDO⁶⁴



Nintendo

TIPS, TRICKS, LEVELKARTEN UND MEHR.
DAS BUCH ZUR SPIEL-SENSATION AUF DEM NINTENDO⁶⁴



FRIEDÉ, FREUDE, FRÜCHTEKUCHEN

Irgendwo im südlichen Vanille-Ozean rechts hinter dem Schoko-Atoll liegt Yoshi's Island, eine idyllische, kleine Insel, die von manchen auch „Eiland der Glückseligkeit“ genannt wird.

Hier treibt nicht nur die Flora seltsame Früchte – auch die Bewohner sind alles andere als gewöhnlich. Gutgelaunte, knallbunte Dinosaurier, denen das Singen im Blut steckt und das Tanzen in den Beinen. Und weil es so fröhlich klingt, nennen sich die quietschvergnügten Dinos kurz und knapp „Yoshis“. Selbst Kometeneinschläge und Eiszeit konnten den Yoshis in der Vergangenheit nicht die gute Laune verderben oder sie womöglich zum Aussterben animieren.

Der Grund für diese überschäumende Lebensfreude heißt „Happy-Baum“ und wächst inmitten des Gugelhupf-Vulkans. Die Wurzeln des Happy-Baums schlagen sich durch die gesamte Insel und versorgen Pflanzen, Tiere und Yoshis mit gebündelter Liebesenergie. Ihr habt richtig gehört, Liebe in ihrer reinsten Form, so wie sie nur die wenigsten von uns kennen.

Nicht ganz so ergriffen von den Wogen der Emotionen ist König Bowser. Er ist zwar noch ganz klein, aber böse sein kann er wie ein Großer! Weil er Bilderbücher so gerne mag, hat der finstere Windelträger die ganze Insel in ein einziges, riesiges Malbuch verwandelt, in das er gemeine Kreaturen und traurige Landschaften hineinzeichnet. Ganz schön fiese Aktion, oder?

Jetzt liegt es an den verbleibenden sechs Yoshis, die gerade erst ausgeschlüpft sind, Baby Bowser's Kritzeleien auszuradiieren, ihre Heimat zurückzuverwandeln und die Bewohner wieder glücklich zu machen. Und sowas macht man bekanntlich am besten, indem man sich zur Stärkung erst mal den Bauch mit lustigen Früchten vollschlägt.

Viel Spaß beim Lesen
und guten Appetit!



YOSHI'S STORY

INHALT

Yoshi's History	2
Es war Sommer... ..	4
Yoshi's Family	6
Viele, viele bunte Welten	9
Yoshis Früchtführer	12
Fit mit Yoshi	14
Cooler Typen	16
Uncooler Typen	18
Noch uncoolere Typen	21
Yoshis cooles Zeug	22
Ultracooler Fitness-Spaß	24
Was geht ab?	26
Check it out, Chabo!	28
Kapitel 1: Der Auftakt	29
Kapitel 2: Die Höhlen	41
Kapitel 3: Der Himmel	53
Kapitel 4: Die Tropen	67
Kapitel 5: Die Tiefe	81
Kapitel 6: Das Finale	93
Böser, böser Baby Bowser	109
Der Mann mit der guten Laune ..	110

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
 Chefredakteur: Claude M. Moyses
 Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner
 Redaktionsleitung: Marko Hein, John D. Kraft, Thomas Rinke
 Redaktion: Thomas Görg
 Redaktionsassistentin: Annette Bernert, Nicole Wiesmann
 Spieltechn. Beratung: Wolfgang Ebert, Markus Vetter
 Produktionsleitung: Sabine Blaauw, Pia Cordes
 Konzept, Design & Satz: Andrea Amend
 Litho: Art & Print GmbH, Aschaffenburg, Projektleitung: Reiner Herrmann

Levelkarten: Shogakukan Publishing, Tokio
 Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
 Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim
 Telefax: 0 60 26/95 03 08
 E-Mail: redaktion@nintendo.de
 Konsumentenberatung: 01 30/5808 (Mo. - Fr. 11 - 19 Uhr)
 Spiele-Hotline: 0 60 26/94 09 40 (Mo. - Fr. 11 - 19 Uhr)

Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg
 Telefax: 06 62/88 92 15 20
 Hotline: 06 62/88 92 16 00
 (Mo. - Do. 9 - 12 Uhr, 13 - 16 Uhr, Fr. 9 - 12 Uhr)

Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
 Telefax: 0 61/3 19 98 20
 Hotline: 0 61/3 19 98 36
 (Mo. - Fr. 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr)

Club Nintendo Online: <http://www.nintendo.de>
<http://www.yoshi.de>

Der offizielle Nintendo Spieleberater „Yoshi's Story“ wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Urheberrecht: © 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

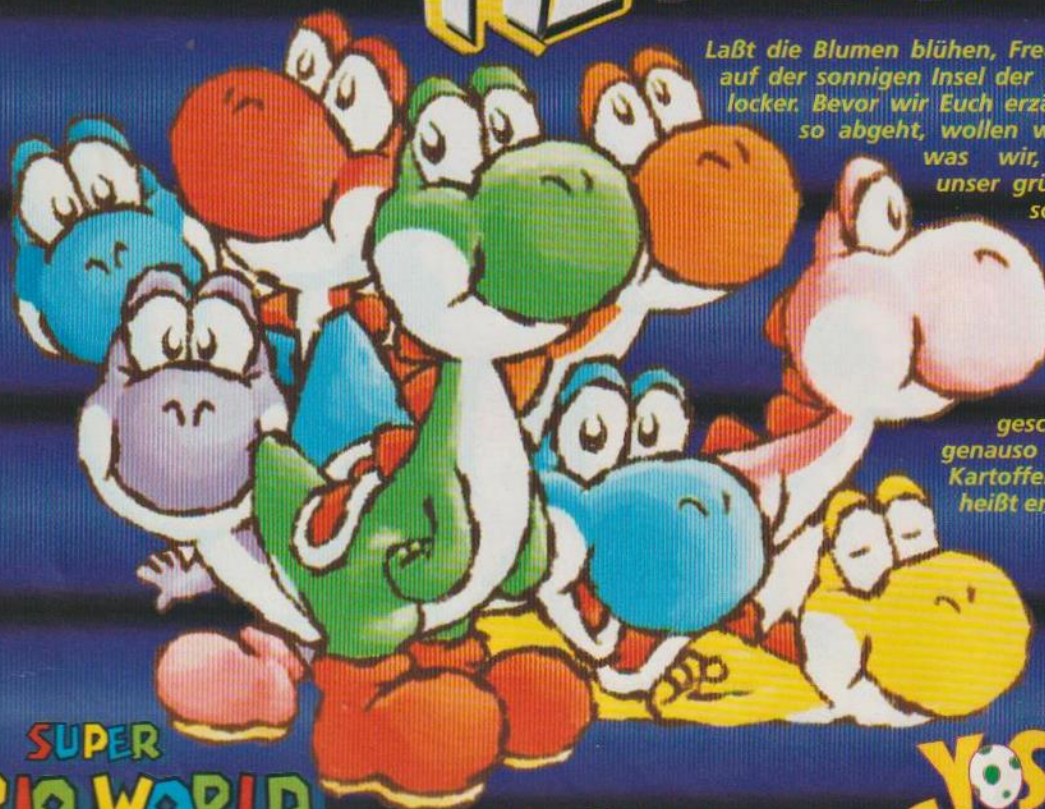
Alle im offiziellen Nintendo Spieleberater „Yoshi's Story“ veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Artikel-Nummer: 3441440
 Unverbindliche Preisempfehlung: DM 24,80
 OS 199,-
 SFR 20,-

Nintendo

YOSHI'S HISTORY



Laßt die Blumen blühen, Freunde! Willkommen auf der sonnigen Insel der Yoshis, macht Euch locker. Bevor wir Euch erzählen, was diesmal so abgeht, wollen wir Euch berichten, was wir, beziehungsweise unser grüner Chabo, bisher so getrieben haben. Schließlich ist das nicht der erste Auftritt eines Yoshis in einem Videospiel. Ja, wohl, wir haben schon Videospielgeschichte geschrieben, genauso wie der Typ mit der Kartoffel im Gesicht, Mario heißt er, glaube ich.

SUPER MARIO WORLD

Angefangen hat alles im Jahre 1993. Da ist erstmals einer von uns in Erscheinung getreten. Das ganze geschah in SUPER MARIO WORLD und Mario staunte nicht schlecht, als unser grüner Kumpel plötzlich aus einem der Fragezeichenblöcke erschien und vor ihm stand. Das war cool, dem Klempner ist fast das Essen aus dem Gesicht gefallen, denn einen Yoshi hatte er zuvor noch nie gesehen. Naja, wie dem auch sei, er hat sich jedenfalls ganz gut mit ihm verstanden und ihn sogar auf sich reiten lassen.



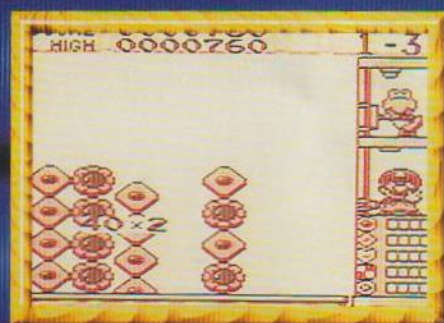
MARIO & YOSHI



Weil ich nach SUPER MARIO WORLD erstmal ohne Job dastand, war Mario so nett, mir eine Stelle in seinem italienischen Restaurant zu besorgen. Dabei bestand meine Aufgabe darin, hin und wieder aus einem Ei auszuschlüpfen und so einigen ungebetenen Gästen das Fürchten zu lehren. Das Ganze war eine zeitlang auch ganz cool, nur das ständige Drehen der Tablettis verursachte bei mir eine immer schlimmer werdende Übelkeit und irgendwann konnte ich nicht anders, Ihr wißt schon...

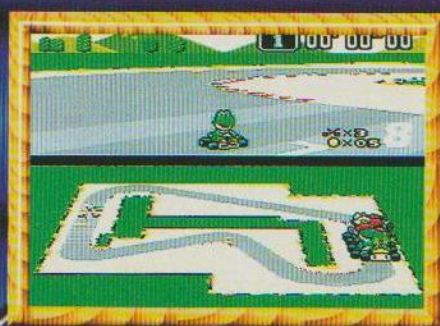
YOSHI'S COOKIE

Nachdem das italienische Restaurant geschlossen wurde, hat mich der Typ zwei Jahre später in seine Bäckerei eingeladen, wo ich ihm erneut helfen sollte. Diesmal ging es darum, Kekse zu sortieren. Das habe ich dann auch getan. Allerdings habe ich die meisten in meinen Magen sortiert, denn die Dinger haben echt abgefahren geschmeckt. Deshalb hat Mario dann gesagt, ich dürfte nicht mehr mitmachen. Doch das war mir nur recht, denn Kekse sortieren ist ein Job für Blöde.





Ah, ich erinnere mich. Ist zwar schon eine Weile her, war aber eine recht abgefahrene Geschichte. Damals ist nämlich ein Baby auf unserer Insel gelandet, Mario. Weil wir nichts Besseres zu tun hatten, beschlossen wir, den kleinen zu seinen Eltern zurückzubringen. Das war gar nicht so einfach, denn der Typ konnte nicht mal sprechen. Schließlich ist es uns aber dennoch gelungen. Ich glaube Mario erinnert sich nicht mal mehr an diese Geschichte.



SUPER MARIO KART

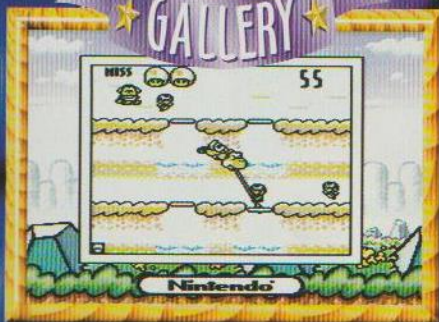
Super Geschichte. War wirklich cool, daß die Jungs mich zum Kartrennen eingeladen haben. Wir hatten ziemlich viel Spaß, auch wenn die meisten von uns nicht mal einen Führerschein haben, aber für diese umgebauten Rasenmäher ist das wohl auch nicht nötig. Dennoch hatte ich ziemliche Probleme, das Ding geradeaus zu lenken. Kein Wunder, daß mein Kart am Ende des Rennens total verbeult war. Aber für den Nachfolger auf dem Nintendo⁶⁴ haben die Programmierer das wieder hinbekommen.



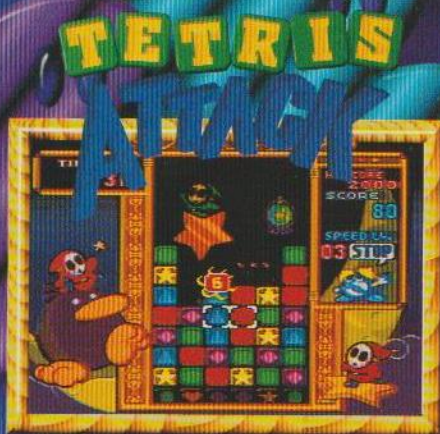
Wow, das war vielleicht eine Abfahrt. Zugegeben, man hat mich nicht mitspielen lassen in SUPER MARIO 64, aber das, was ich vom Dach des Schlosses so gesehen habe, war die Hölle. Da hat Onkel Miyamoto sich mal wieder selbst übertroffen. Die ganze Landschaft im supercoolen dreidimensionalen Design, das haut rein. Am happy Ende des Abenteuers hatte ich dann schließlich doch noch meinen erwarteten Auftritt. Auch nicht schlecht, mal als Special Guest aufzutauchen.

GAME & WATCH

GALLERY



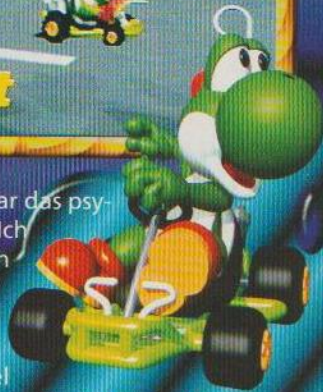
Welch eine Ehre! Bei diesem Spiel durfte ich als Gaststar auftreten. Hier ging es um die Neuinszenierung einer alten Kamelle aus den Achzigern. Dabei mußte ich auf Leckstellen in einer Ölleitung achten, das war vielleicht eine Sauerei! Danach sah ich fast wie mein schwarzer Chabo aus. Immerhin hat mich diese Erfahrung gelehrt, keine Rollen mehr anzunehmen, ohne zuvor das Drehbuch gelesen zu haben. Hat übrigens ganz schön lange gedauert, bis die schwarzen Flecken wieder aus meinem Fell rausgingen...



Groovy! Von TETRIS hatte ich ja schon gehört, aber daß die Attacke auch eines Tages unsere Insel heimsuchen würde, hätte ich nicht erwartet. Aber egal, ehe ich 'Früchtekuchen' sagen konnte, war die ganze Insel vom TETRIS-Fieber befallen. Ohne Vorankündigung hagelte es plötzlich Blöcke vom Himmel. Damit die Dinger möglichst schnell wieder verschwinden, mußte ich versuchen, gleiche Reihen zu bilden, um wenigstens einige von ihnen wegzusprenge. Natürlich steckten mal wieder Bowser und Kamek hinter der ganzen Attacke, aber nachdem ich mich ins Blöcke verschieben ein wenig eingearbeitet hatte, hatten die beiden nichts mehr zu lachen.



Oh Mann, war das psychedelisch. Ich meine diesen einen Kurs, die Rainbow Road. Da hat Onkel Miyamoto wieder mal einen echten Kracher rausgehauen. Alles war so farbig und so friedvoll. Groovy, ich kann jetzt noch diese vielen Farben sehen. So was ist aber auch nur auf dieser neuen Kiste, dem Nintendo⁶⁴, möglich. Alles andere ist echt Kindergeburtstag. Diese Abfahrt kann ich Euch nur empfehlen. Aber nehmt vorher Euren Schnuller aus dem Mund!



ES WAR

Aloha, Freunde der Früchtchen! Nachdem Euch mein Kumpel damit gelangweilt hat, was wir bisher so verbrochen haben, will ich Euch nun mal erzählen, was in unserem neuesten Spiel so abgeht.

Also, es war Sommer und die gesamte Insel der Yoshis strahlte in wunderschönen Regenbogenfarben. Scheinbar zu hell, denn der uncoole Baby Bowser kam plötzlich auf die Idee, unsere Insel in ein dämliches Pop-Up-Buch zu verwandeln. Der Typ haßt nämlich Farben, deshalb lebt er auch in einem alten, vergammelten Schloß, wo alles nur grau ist. Naja, gesagt, getan. Es machte ‚Zapp‘, natürlich lauter, und schon fand sich unsere schöne Insel in einem dicken Schmöker wieder. Äußerst uncool...

Von all dem haben meine Chabos und ich allerdings nichts mitbekommen, denn wir schlüpfen erst aus, als die Misere bereits geschehen war. Yoshit! Aber locker, wie wir nun mal sind, haben wir uns von dem Typ nicht die Laune verderben lassen, obwohl



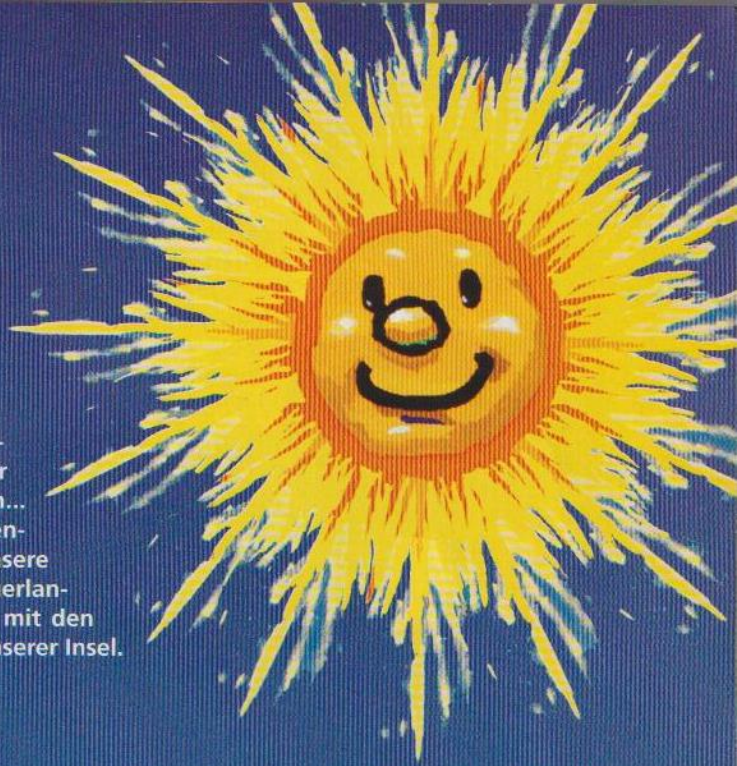
SOMMER...

wir natürlich schon ein bißchen traurig waren, daß die Insel nun so geplättet war. Irgendwie fehlte uns etwas, was Yoshis sonst von Geburt an besitzen, Happiness. Das lag vor allem daran, daß ein wichtiges Utensil unserer Insel geraubt wurde, der Happy-Baum. Dieser Freudenspender sorgt schon seit Yoshigedenken für Friede, Freude und grinsende Yoshis. Doch nun war er weg, geraubt von der stinkenden Stachelkröte Bowser. Also hockten wir uns zusammen, ließen eine große Schüssel Früchtemüsli herumgehen, tranken einige Tassen Tee und begannen zu diskutieren, was zu tun sei...


Nach einiger Zeit kamen wir zu dem Schluß, daß es in unseren eigenen Pfoten liegt, das Land zurückzuverwandeln und den Happy-Baum wieder aus den Klauen von Baby Bowser zu befreien. Alles, was wir tun müssen, ist das ersehnte Stadium der Glückseligkeit selbst zu erlangen, indem wir möglichst viele Früchte in uns

reinmampfen. Auf diese Weise kommen nicht nur wir besser drauf, auch unsere Insel wird ihren ursprünglichen Zustand wiederherhalten und der Happy-Baum wird auf unser Ei-Land zurückkehren...


Also, Ihr Sonnenkinder, helft uns, unsere Happiness wiederzuerlangen und füttert uns mit den leckeren Früchten unserer Insel. Los, macht schon!



YOSHI'S FAMILY



Hey Chabos! Wie Ihr unschwer erkennen könnt, bin ich der Yoshi mit dem grünen Pelz! Und das ist nicht etwa gefärbt, nein, es ist echt. Ich kümmerge mich hier auf der Insel hauptsächlich um den Anbau der Früchte. Einer muß ja schließlich darauf achten, daß das Zeug rein biologisch und ohne irgendwelches chemische Gedöns gedeiht. Außerdem bin ich für die Instandhaltung der Parkanlagen und Grünflächen zuständig. Also, paßt auf, wo Ihr hintretet und hütet Euch davor, irgendwelchen Müll in die Botanik zu werfen!




Ahoi, Jungs! Ich bin ein toller Typ, weil ich es liebe, durchs Wasser zu kraulen oder mit Schirm ausgerüstet durch die Luft zu gleiten, das sind Extremsportarten für Yoshis! Überhaupt ist Sport sehr gesund. Zur Zeit trainiere ich für den großen Isle Of Yoshi-Wettbewerb. Treibt Sport und eßt Vitamine, dann habt Ihr auch bald so einen tollen Körper wie ich. Hey, ist Euch aufgefallen, daß ich viel schlanker bin als die anderen? Das kommt alles nur durch ständiges Training und eine gesunde Ernährung. Nehmt mich und ich werde Euch sicher durchs Abenteuer geleiten.


Hiho!



Sicher fragt Ihr Euch jetzt, warum ich rot bin. Nun, dafür gibt es eine einfache Erklärung: Meine Eltern waren beide Choleriker und haben sich selbst bei den geringsten Anlässen schon so aufgeregt, daß sie stets rot angelaufen sind. Scheinbar habe ich das von ihnen geerbt, denn auch ich werde ziemlich schnell sauer, wenn mir jemand dumm kommt. Wenn ich beispielsweise diesen nervenden, uncoolen Bowser in die Pfoten bekomme, dann werde ich, ich werde... Ganz ruhig, mein Psychiater hat gesagt, ich muß ruhiger werden, tief durchatmen...



Ich bin der gelbe Yoshi, hihhi!
Die anderen sagen immer, daß ich ziemlich albern wäre, hihhi, nur weil ich ständig kichern muß. Noch dazu bin ich ziemlich kitschig, hihhi, besonders am Rücken. Am liebsten schlafe ich oder hoppele durch die Landschaft, das macht Spaß. Und essen, essen tue ich auch gerne. Am liebsten natürlich gelbe Früchte wie Bananen, ich liebe ihre Form, hihhi. Manchmal fragen mich die anderen, ob ich faule Bananen oder verdorbenen Saft getrunken habe, habe ich aber nicht, ich bin von Natur aus lustig, vielleicht auch weil ich als Kind vom Wickeltisch gefallen bin.



Oh Mann, ich habe den Rhythmus im Blut und den Beat im Jeep, außerdem habe ich das coolste Outfit der ganzen Gang. Lila Chucks sind super in und Türkis ist eh die Farbe der Saison, nur eine passende Baseball-Mütze fehlt mir noch. Habt Ihr nicht so ein Teil für mich? Wäre echt endgenial! Wie findet Ihr eigentlich den Sound des Spiels, super abgefahren, oder? Wenn wir das alles hier überstanden haben, mache ich übrigens einen coolen Club auf der Insel auf, das „Yoshidelic“, cooler Sound rund um die Uhr.



Hallo, Ihr Süßen! Na?
Gefalle ich Euch? Ich mir auch! Sieht doch echt super aus, dieser rosa Pelz, oder? Ist alles Natur, nur die Schühchen, die habe ich mir selbst rausgesucht, süß, oder? Kommt ruhig mal näher und riecht an mir, ich habe mich extra mit Apfelparfüm eingesprüht, das liebe ich. Ach, bitte seid vorsichtig, wenn Ihr mich über die Insel steuert, ich will nämlich nicht, daß meine neuen Schühchen dreckig werden oder ich mir irgendwo einen Kratzer hole, das wäre ganz schrecklich. Wenn Ihr gut auf mich aufpaßt, bekommt Ihr auch ein Bussi von mir...

VERSTÉCKTE YOSHIS

Grüß Gott, Ihr Lieben.

Na, sehe ich nicht schick aus? Und so elegant?

Doch nicht nur mein Fell ist weiß, auch meine Seele ist rein wie ein Babypopo. Scheinbar bin ich allerdings der einzige Yoshi, der getreu den Worten des Herrn lebt. Deshalb muß ich nicht selten ein mahnendes Wort an die anderen Schäfchen richten. Die lassen sich manchmal nämlich zu gar schändlichem Tun verleiten. Leider hören die anderen eigentlich nie auf mich, ganz im Gegenteil, sie haben mich sogar irgendwo auf der Insel versteckt. Dabei wollte ich ihnen doch nur erklären, daß ich das Licht gesehen habe...

Oh Mann, die anderen gehen mir manchmal ganz schön auf den Zeiger mit ihren dämlichen Farben. Farben sind uncool und black is beautiful! Außerdem muß ich mich ja irgendwie von den anderen abgrenzen. Schließlich höre ich ja auch anderen Sound und schaue mir andere Filme an als diese Trendsetter. Eigentlich habe ich auch gar keinen Bock mich von Euch über die Insel scheuchen zu lassen, aber vielleicht findet Ihr mich ja gar nicht. Denkt also dran, bleibt cool, aber lauft nicht jedem Trend hinterher. Ach übrigens, hat jemand meine Sonnenbrille gesehen, es ist so hell hier...



VIELE VIELE BUNTE WELTEN



Okay, Leute! Eure Reise beginnt in der wunderschönen Tiefebene der Insel. Verhaltet Euch erst mal ruhig, bleibt cool und checkt alles ab. Logo, es ist alles sehr aufregend hier, behaltet aber dennoch Eure Griffel unter Kontrolle und genießt die schöne Landschaft.

Später habt Ihr dazu nämlich nicht mehr viel Gelegenheit, da Euch andauernd irgendein Schweinepriester ans Fell will. Gleich im ersten Level macht Ihr übrigens Bekanntschaft mit einem alten Bekannten, mit Schnuffel, dem coolen Koter. Schon bald werdet Ihr merken,

daß überall diese komischen Nervnickel, Shy Guys genannt, auf Euch warten. Aber stört Euch nicht an diesen Typen, sondern begeben Euch auf die ultimative Entdeckungssafari. Auf dem Weg zur turbogeilen Wolkenfahrt könnt Ihr übrigens einen coolen Blick auf das Meer werfen, das die Insel umgibt. 'Over The Top' heißt es dann im vierten Abschnitt des ersten Kapitels, im Schwindelturm geht's nämlich hoch hinaus.

*Hiho, Freunde!
Die anderen Yoshis haben gesagt, daß ich jetzt etwas über die verschiedenen Kapitel des Pop-Up Buches erzählen soll. Habe jetzt zwar keinen Bock drauf, aber eh die anderen mich wieder mit faulem Obst bewerfen, laßer ich eben etwas. Okay, nachdem das oberuncoole Bowser Baby unsere Insel in ein Pop-Up Buch verwandelt hat, fand sich das gesamte Eiland in Kapiteln und Unterkapiteln wieder. Ziemlich cool, denkt Ihr jetzt vielleicht, dann kann man die Insel ja überall mit hin nehmen. Das mag zwar stimmen, doch die echte Insel ist uns dann doch lieber. Damit Ihr schon mal einen Überblick darüber habt, was in den einzelnen Kapiteln so abgeht, hier eine kleine Vorschau auf das, was Euch erwartet.*

Whoa! Von nun an geht's bergab. Im zweiten Kapitel begeben Ihr Euch in die unterirdischen Höhlen der Insel. Natürlich haben wir vorgesorgt und überall ausreichende Beleuchtungen angebracht. Ihr braucht also keine Angst vor der Dunkelheit zu haben. Diesmal werden Euch Knochendrachen, Dudel Strudel und sogar ein Glibrion begegnen. Nachdem Ihr den ersten Abschnitt beendet habt, gelangt Ihr in



die Lavagrotte, wo es recht düster ist. Hier haben wir uns die Beleuchtung geschenkt, denn die Lava glüht eh hell genug. In dem ab-

gefahrenen Glibbertunnel, der Heimat des legendären Glibrions, sind besonders die Hintergründe der Gänge ganz cool. War gar nicht so einfach, überall die Zeitungen an die Wände zu kleben, aber es sieht ganz cool aus, oder? Hüten solltet Ihr Euch vor tückischen Schleimpfützen, offenen Abwasserrohren, scharfen Stacheln und Wasserbombos.





Kapitel III Der Himmel



Warum diese Welt Himmel heißt, weiß ich auch nicht, denn eigentlich bleibt Ihr hier fast immer auf dem Boden der Tatsachen. Nur im ersten Abschnitt dürft Ihr mit Lakratzo und Lakritzo ein wenig durch die Luft schubbern. Danach geht's dann zum Rabenturm, hier ist lustiges Spiralhüpfen angesagt, das ist super abgefahren, solange man sich nicht irgendwo die Birne anschlägt. Danach wird's saukalt und da es in unserer Größe keine passenden Mäntel gibt, müssen wir so, wie wir geschlüpft sind



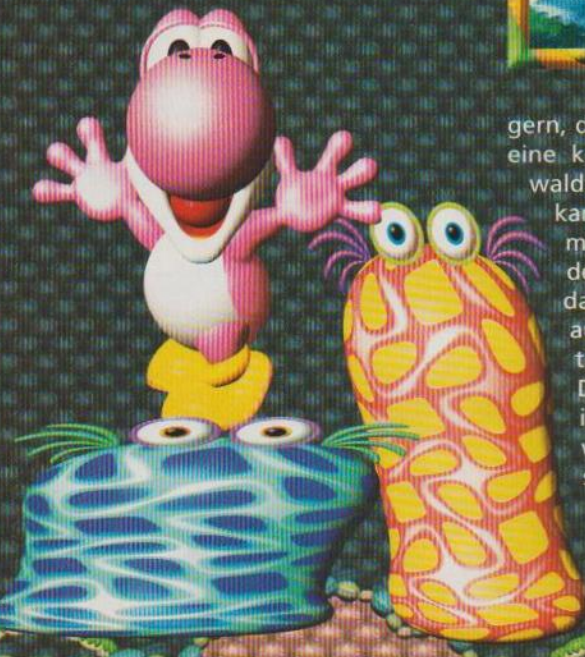
da durch. Das alles wäre auch gar nicht so schlimm, wenn nicht andauernd diese nervenden Shy Guys mit Schneebällen nach uns werfen würden. Ich glaube, ich muß da mal eine ernstes Wörtchen mit Onkel Miyamoto reden. Oder findet Ihr es etwa lustig, andauernd einen Schneeball gegen die Omme gesammelt zu bekommen. Ich finde, das nervt! In diesem Kapitel erwartet Euch übrigens in jedem Abschnitt ein böser böser Endgegner.



Kapitel IV Die Tropen



Oh Mann, wenn ich mir da mal keine Erkältung hole. Erst die arktische Kälte und nun ein Klima wie im Dampfbad. Vergeßt ja nicht, mich rechtzeitig mit Sonnencreme einzureiben, ich habe nämlich keinen Bock, daß mir die dämliche Sonne aufs Hirn brennt. Vom Baumhaus aus gelangt Ihr in den Dschungelsumpf, wo Euch zwei ziemlich große Fische erwarten. Die beiden haben das mit der Gastfreundschaft irgendwie falsch verstanden. Der eine hat mich zum Fressen



gern, der andere verschafft mir immer eine kostenlose Dusche. Im Piranha-wald erwarten Euch einige alte Bekannte, die Schnapp Piranhas. Diesmal fressen sie Euch nicht nur, sondern schrumpfen Euch auch noch, das nervt und ist uncool. Falls Ihr auch das überstehen solltet, geratet Ihr in den Wald der Odlidos. Diese seltsamen Dinger können ihre Form verändern, manchmal werden sie lang und groß, dann schrumpfen sie wieder zusammen. Seltsam...

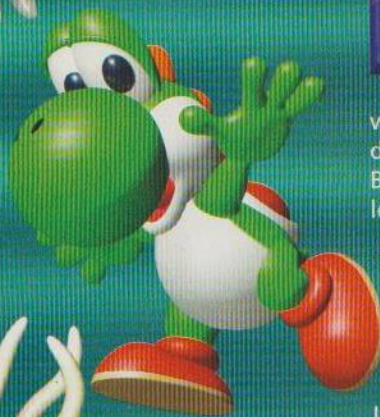


Wow, endlich ein bißchen Abkühlung, zumindest in den ersten beiden Levels dieses Kapitels, das ist cool. Erst der Quallensee, dann der Fischweiher. Eigentlich ein Paradies für Tauchfans, wären da nicht diese ätzenden Quallidos, Krakidos und was weiß ich, wie diese ganzen Typen heißen. Auf jeden Fall eine sehr feuchte Angelegenheit. Im dritten Abschnitt habe ich dann endlich wieder festen Boden unter den Füßen, doch hier scheint irgend-



Kapitel V

Die Tiefe



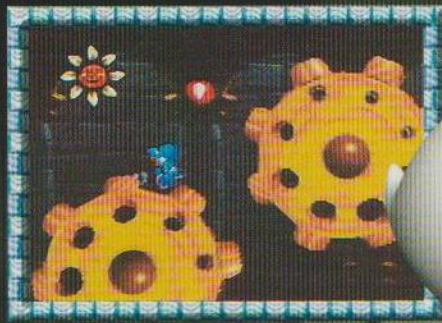
wo ein Shy Guy Nest zu sein, denn andauernd versuchen diese Kerle, mir ein Bein zu stellen. Das ändert sich auch im letzten Abschnitt nicht, hier taucht sogar ein ganzes Schiff voller Shy Guys auf und bombardiert mich doch tatsächlich mit Bob-Ombs. Diese Kerle sind ganz schön lästig, ich hoffe nur, Ihr steuert mich so, daß keiner von den Typen in meiner Nähe in die Luft geht. Nicht viel besser ergeht es mir am Ende des Levels, denn hier werde ich auch noch von Kugel-Willis beschossen.



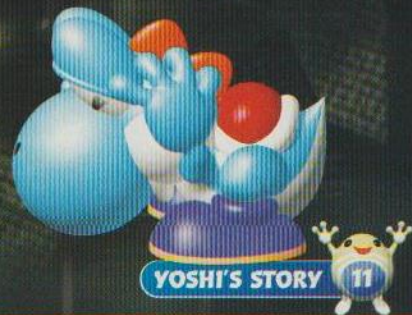
Habt Ihr mich bis hierher dirigiert, dann bin ich nur noch vier Abschnitte von meinem Ziel, dem Happy-Baum entfernt. Doch zunächst gilt es, die vier Schlösser von Baby Bowser zu durchqueren und dabei eine gute Figur zu machen. Doch das ist gar nicht so einfach, denn hier lauert so manche Gemeinheit. Stacheln, Klingen, Geister und am Ende schließlich Bowser, die alte Dreckpratze. Im ersten Abschnitt, dem Tüftelschloß, könnt Ihr bereits mit einigen der erwähnten Dinge Bekanntschaft machen. Bis zum endgültigen Chill-Out müßt Ihr also noch ein wenig warten. Bevor Ihr nämlich zu Bowser

Kapitel VI

Das Finale



vordringt, wird's noch mal ganz heiß. Im Feuerschloß empfängt Euch nämlich glühende Lava durch die es nur einen Weg gibt, den auf dem Rücken von Lawawa. Der Typ ist ein Kumpel von mir und hilft mir gerne mal aus der Patsche. Was Euch danach noch so erwartet verrate ich Euch noch nicht. Ihr werdet es ja sehen, oder auch nicht...



YOSHI'S FRÜCHTEFUHRER



Tutti Frutti!

Peace, Freunde! Wie bereits erwähnt, sollte es unser aller Ziel sein, möglichst viele der gesunden Früchtchen zu vernaschen, das hat schon Hugo-Egon gesagt. Denn wer Früchte isst, der bleibt nicht nur gesund, sondern wird auch glücklicher. Achtet aber beim Kauf darauf, daß die Früchte aus rein biologischem Anbau stammen und nicht etwa mit diversen Chemikalien gespritzt wurden, denn das wäre uncool.

Hier auf unserer Insel braucht Ihr Euch deshalb keine Sorgen zu machen, denn wir Yoshis legen großen Wert auf den ökologischen Anbau unserer Früchte. Ihr könnt also einfach drauflosfuttern...

Halt! Etwas solltet Ihr noch wissen, Chabos. Jeder von uns Yoshis hat nämlich eine Lieblingsfrucht und eine Glücksfrucht. Ich zum Beispiel mag am liebsten Äpfel, weil sie die gleiche Farbe haben

wie ich. Auf was die anderen Jungs so abfahren, könnt Ihr auf der Tabelle rechts sehen. Zudem gibt's noch eine Glücksfrucht, die Ihr am Anfang des Spiels per Roulette ermittelt. Dieses Teil bringt Euch dann im Spiel nicht nur 8 Happinesspunkte ein, sondern füllt Euch auch komplett auf! So, nun aber viel Spaß beim Früchtenaschen, haut rein!



Cool, diesem Menü könnt Ihr entnehmen, welche Frucht Euer Yoshi am liebsten mag und welche Frucht seine Glücksfrucht ist.

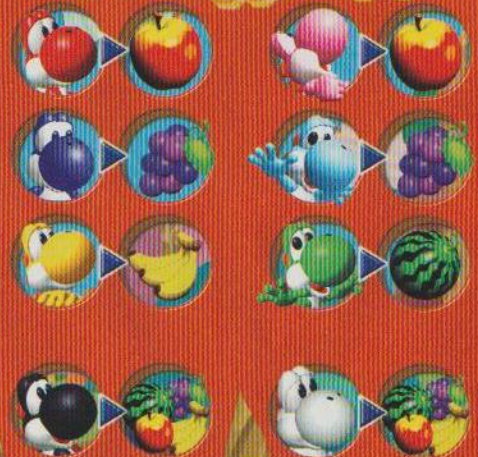


Frißt Euer Yoshi seine Lieblingsfrucht, bringt Euch das 3 Punkte ein. Außerdem werden der Sonne des Lebens (dem Launometer) drei Blätter hinzugefügt.



Im Glücksfrucht-Roulette ermittelt Ihr die Frucht, die Eurem Yoshi im Spiel gleich 8 Punkte und eine blühende Sonne des Lebens einbringt.

Yoshis und ihre Lieblingsfrüchte



Früchtepunkte

Einfache Frucht	1
Lieblingsfrucht	3
Honigmelone	3
Glücksfrucht	8



Nachdem ihr nun wißt, wer von uns auf welche Frucht am meisten abfährt, hier eine Tabelle, die Euch zeigt, wieviele Punkte Euch welche Frucht einbringt. Die Früchtepunkte wirken sich sowohl auf Euer Highscore-Konto, als auch auf das Launometer aus. Wenn ich mir also meine Lieblingsfrucht einfahre, kommen 3 Punkte auf mein Punktekonto und an meiner Lebenssonne wachsen drei neue Blätter. Wow, das macht mich tierisch happy!

Die Herzfrucht

Super! Wenn es Euch gelingt, sechs gleiche Früchte in Folge zu essen, erhaltet ihr die Herzfrucht. Wenn ihr dieses Teil vernascht, wirkt sich das in mehrerer Hinsicht auf Euren Yoshi aus. Er wird unverwundbar, seine Zunge verlängert sich, durch eine Stampfattacke kann er alle Gegner im Bild in Früchte verwandeln, er kann eine unbegrenzte Anzahl von Eiern werfen und er kann seinen Flatterflug so einsetzen, daß dieser ihn noch weiter nach oben befördert. Zudem wird Yoshi schneller und kann weiter springen.



Lecker!

Außer den bisher genannten Früchten (Apfel, Banane, Traube und Wassermelone) gibt es noch eine ganz besonders leckere Frucht, die Honigmelone. Sie bringt mir und jedem anderen Yoshi 3 Punkte ein. Besonders cool ist es, wenn man mich in einem Level NUR mit Honigmelonen füttert!



Ékelhaft!

So richtig schlecht wird mir, wenn ich eine dieser ekelhaften und fürchterlich scharfen Peperoni verschlucke. Sorry, aber dann kann ich nicht anders und muß einfach rülpfen. Noch dazu verwekelt ein Blatt meines Launometers.

Also, füttert mich nicht mit diesem Zeug!



FIT MIT YOSHI

Hey Leute, da seid Ihr ja wieder. Hoffe, der rote Chabo hat Euch gut unterhalten. Nachdem Ihr nun einiges über den Früchteanbau auf unserer Insel und unsere Freßgewohnheiten erfahren habt, ist es an der Zeit, Euch ein wenig körperlich zu betätigen. Denn wer nur zu Hause vor der Glotze sitzt, wird dick, häßlich und stinkt. Aus diesem Grund findet Ihr auf den folgenden Seiten einige Aktionen, auf die wir Yoshis ganz besonders abfahren. Hoffentlich dient Euch die eine oder andere Aktion als Anregung.



Flatterflug



Fressen

Okay okay, Ihr fragt Euch jetzt sicherlich, was Fressen mit sportlicher Betätigung zu tun hat. Nun, bei Euch sicherlich nicht viel, denn Ihr werdet wahrscheinlich gelangweilt am Tisch sitzen und Euch das Zeug reinfahren. Bei uns ist das anders, wir müssen manchmal sogar hüpfen, flattern oder schwimmen, um an unser Futter ranzukommen. Nur gut, daß wir diese coolen langen Zungen haben, das macht vieles einfacher, nicht nur beim Essen.

Schnüffeln

Whoa, schnüffeln tun wir für unser Leben gern, nicht zuletzt deshalb, weil unsere Insel von oben bis unten nach Früchten duftet. Nicht wie bei Euch, wo man nur Abgase inhaliert, wenn man mal den Riechkolben aus dem Haus streckt. Bei uns liegt Happiness in der Luft, was uns auch zum ständigen Singen veranlaßt. Doch das Schnüffeln hat noch einen weiteren Effekt: Manchmal entdecken wir sogar verborgene Dinge, die wir dann meist mittels einer Stampfattacke sichtbar machen können.

Holerö, diese Aktion kostet mich einige Kraft. Aber wenn ich in der Luft schnell genug stramble, dann schaffe ich es, mich einige Sekunden über dem Boden zu halten und sogar an Höhe zu gewinnen. Besonders bei Abgründen, die sich hin und wieder unter mir auftun oder bei höher gelegenen Ebenen ist diese Aktion ganz nützlich. Danach bin ich aber erst mal ziemlich fertig und sehne mich nach einem Früchtecocktail.

Stampfattacke

Das macht Spaß! Rauf und runter und bumm! Doch neben dem Spaßfaktor erfüllt diese Aktion auch noch andere Zwecke. Ich kann damit Pfähle in den Boden rammen, Gegner bekämpfen, Hindernisse plattmachen und sogar die leckeren Shy Guys umfärben. Am liebsten mag ich nämlich die Shy Guys, die meiner Farbe entsprechen, die bringen mir nämlich gleich 3 Punkte ein. Auch wenn der dicke Elefant im Schülerlotsen-Outfit erscheint und mich stoppen will, hilft mir die Attacke weiter.



Schwimmen



Das hat uns schon immer viel Spaß gemacht, denn wir werden ganz gerne mal naß. Wir haben sowohl Brust- als auch Rückenschwimmen drauf. Tauchen können wir natürlich auch. Dabei können wir viel länger unter Wasser bleiben als ihr, denn wir sind Yoshis. Doch auch im Wasser ist es nicht immer spaßig. Selbst hier nerven uns einige ziemlich uncoole Fratzengesichter. Und anstatt mit uns ausdiskutieren, was ihr Problem ist, greifen sie gleich an.

Schießen

Keine Angst, Chabos, wir Yoshis sind Pazifisten und würden niemals eine Waffe in die Hand nehmen. Alle von uns haben Zivildienst geleistet und könnten keiner Fliege etwas zuleide tun. Dennoch haben wir manchmal Bock, unsere Yoshi-Eier durch die Luft zu schleudern. Meistens machen wir das, wenn unser Futter in dämlichen Seifenblasen durch die Luft schwebt oder wenn es gilt, Wände einzureißen. Wenn wir extrem gediss sind, treffen wir auch schon mal einen Shy Guy.



Schirmflug

Manche Leute behaupten, es würde ein wenig uncool aussehen, wenn ich mit dem süßen Schirm durch die Lüfte gondele. Doch das macht mir nichts aus. Es ist eine praktische Methode, viele der in der Luft schwebenden Münzen einzusammeln. Und die glitzern doch so schön... Außerdem ermöglicht mir das sanfte Herabgleiten, besser zu peilen, welche bösen, bösen Überraschungen mich dort unten erwarten. Zudem muß ich gestehen, daß ich den Schirm sehr kleidsam finde.



Eierrakete

Hey, das ist cool. Sobald ich mir ein Blatt der Eiertulpe einfahre, verwandle ich mich in ein Ei. Dieses kann ich dann mit ein wenig Geschick in Bereiche des Levels bretzeln, die ich normalerweise nie erreichen würde. Dabei brauche ich nur mit dem Nippel am Controller in die gewünschte Richtung zielen und das Teil in dem Moment wieder loslassen, in dem die Tonfolge schneller bzw. höher wird. Um Euch im Flug wieder zurückzuverwandeln, braucht ihr nur den Knopf mit dem großen ‚B‘ zu drücken.



Zungensalto

Wie bereits erwähnt, benutzen wir unsere Zungen nicht nur, um die süßen Früchtchen abzuschlecken. Sie dienen uns auch dazu, uns mittels der lustigen roten Bälle in luftige Höhen oder auf höher gelegene Ebenen zu transportieren. Dazu hängen wir uns einfach mit der Zunge an die roten !-Bälle und kapultieren unseren Adoniskörper einfach hinterher. Das ist groovy. Zu Hause solltet ihr das besser nicht nachmachen, dazu ist Euer Ding nämlich zu klein.

COOLE TYPEN

Ahoi, Leute! Seit unsere Insel von dem bescheuerten Baby-Bowser in ein Pop-Up Buch verwandelt wurde, muß man ganz schön aufpassen! Überall lauern ziemlich uncoole Chabos, die uns Yoshis ans Fell wollen. Ich bin schon ganz genervt. Jedes Mal, wenn ich den Typen vorschlage, die bevorstehende Auseinandersetzung bei einer Tasse Tee zu diskutieren, greifen sie mich gleich an. Doch zum Glück gibt es auf unserer Insel auch einige Kumpels, die uns hier und da unterstützen. Checkt die Typen aus, sie sind echte Freunde der Happiness!

Bini

Wenn wir Bini treffen, freuen wir uns immer ganz besonders. Sie ist so ein lieb-reizendes unmütiges Geschöpf, daß es schwerfällt, sie zu vernaschen. Doch genau das beschert uns ein unglaubliches Glücksgefühl und unsere Sonne des Lebens blüht voll auf. Ganze acht Punkte bringt uns die Vereinigung mit Bini ein.

DickiWarp

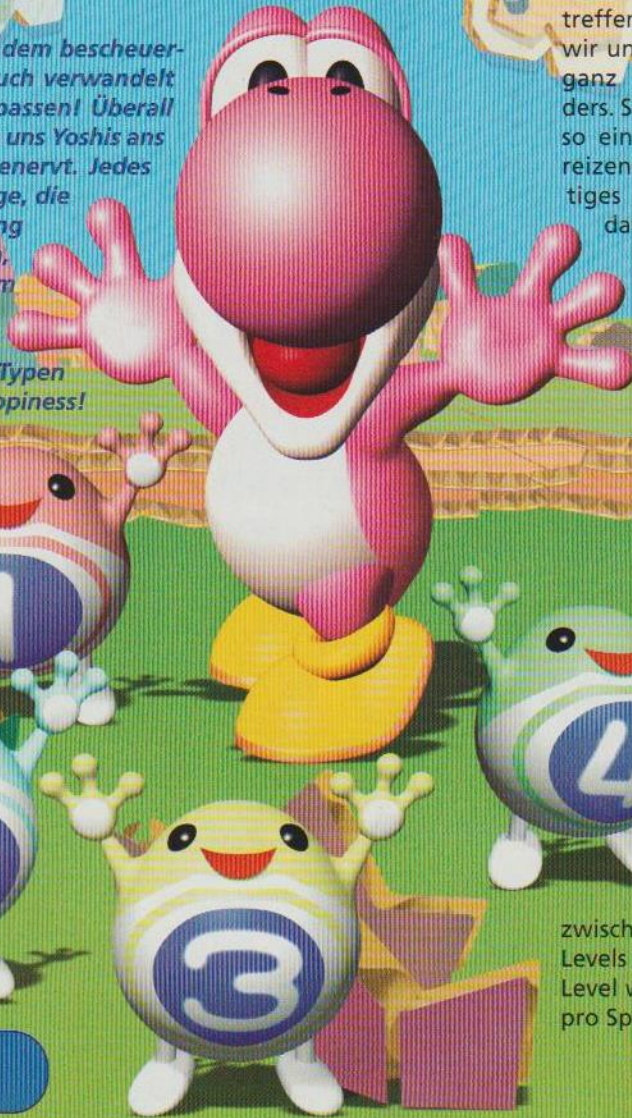
Er hat vor allem ein Hobby, schlafen. Doch ist er erst einmal wach, erweist er sich als sehr nützlich. Dann können wir, falls wir mal scheitern sollten, dort weiterspielen, wo wir DickiWarp zuletzt getroffen haben. Außerdem ermöglicht er uns zwischen den Abschnitten eines jeden Levels hin- und herzuspringen. In jedem Level werdet Ihr vier Dickies vorfinden, pro Spielabschnitt einen.

Schnuffel

Der beste Freund des Sauriers. Schnuffel hat eine noch bessere Nase als wir Yoshis. Daher kommt es nicht selten vor, daß er uns zu Stellen führt, an denen etwas verborgen ist. Nun müssen wir das Geheimnis nur noch mittels Stampfattacke sichtbar machen. Dennoch fragen wir uns bis heute, warum er ein Streichholz am Popo kleben hat...

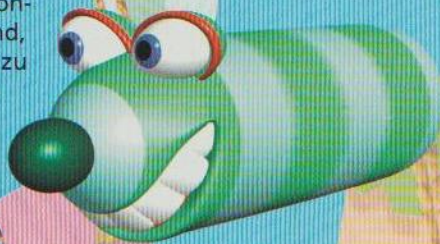
Mama Knallo

Eine alte Freundin von uns. Gerne spielen wir mit ihr und ihren Kindern Fußball am Strand. Weil wir uns schon so lange kennen, vertraut sie uns auch gerne mal ihre Kleinen an. Leider sind die Knallos sehr verweichlicht und ziemliche Muttersöhnchen. Deshalb kommen sie auch immer wieder zurück, wenn wir sie als Wurfgeschosse gebrauchen.



Lakratzo und Lakritz

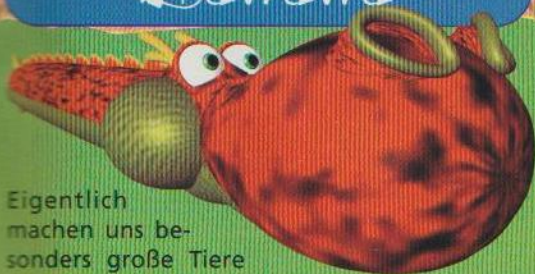
Zwei coole Chabos, die uns besonders dann sehr behilflich sind, wenn es gilt, hoch hinaus zu kommen. Durch geschickte Sprünge auf die Rücken der beiden läßt sich die Richtung, in die sie sich bewegen,



verändern. Dennoch ist es oft nicht ganz einfach, sich von den beiden transportieren zu lassen, denn man rutscht sehr leicht ab.



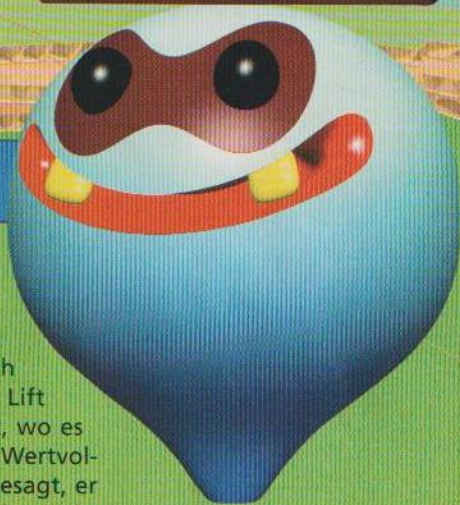
Lawawa



Eigentlich machen uns besonders große Tiere Angst, doch Lawawa ist ein ganz Lieber. Er transportiert uns nämlich durch für uns unbeschreibbares Gelände. Besonders in der Lava fühlt er sich wohl. Lassen wir uns von ihm mitnehmen, müssen wir aber dennoch vorsichtig sein, denn manchmal tauchen Teile seines Körpers in die heiße Lava ein. Doch mit etwas Geschick meistern wir auch diese Situation.

Doglihot

Er ist etwas scheu und verbirgt sich meist hinter Fragezeichenbällen. Habe ich ihn aber befreit, freut er sich so sehr, daß er sich erkenntlich zeigt und mich als lebender Lift in luftige Höhen transportiert, wo es meist etwas Leckeres oder gar Wertvolles zu finden gibt. Doch wie gesagt, er ist sehr scheu, oft werde ich ihn nicht zu Gesicht bekommen.



Slime Timer

Wow, die Slime Timer sind echt cool. Das Tolle an ihnen ist, daß man auf sie springen kann, ohne daß Schleim an den Schuhen kleben bleibt, denn das wäre uncool. Wer ist schon gerne verklebt? Die Slime Timer halten sich meistens in den Geisterleveln auf. Im Gegensatz zu den Buu Huus sind sie freundlich und dienen uns oftmals als Transportmittel.

Odlido

Oh Mann, wenn ich mir das Ding so ansehe, wird mir ganz komisch. An irgendwas erinnert mich Odlido, wenn ich nur wüßte an was... Aber egal, vor ihm brauche ich jedenfalls keine Angst zu haben. Er ist cool und macht sich selbst dann locker, wenn ich ihm auf der Nase herumtanze. Außerdem hilft er mir, höher gelegene oder weit entfernte Ebenen zu erreichen.



UNCOOLE TYPEN

Hullo, Leute! Auf den folgenden Seiten habe ich Euch mal die ganzen Blödewichte des Spiels aufgelistet. Außerdem habe ich Euch immer dazugeschrieben, ob und wie man welchen Gegner am besten besiegt. Mal hilft mir meine Zunge weiter, mal hilft draufspringen, mal ein gezielter Eierwurf und manchmal hilft einfach nur wegrennen. Damit Ihr darüber vorher schon Bescheid wißt, habe ich eine coole Statistik erstellt.

Was n' das für'n Typ?

In den Gemeinheimboxen findet Ihr den Namen des Gegners, ein Bild von ihm und drei Kästchen. Das erste Kästchen gibt an, ob Ihr den Gegner essen könnt, das zweite, ob Ihr ihn durch einen Wurf bezwingen könnt und das dritte sagt aus, ob Euch hier eine Stampfattacke zum Erfolg führt. Der Box könnt Ihr außerdem entnehmen, ob Euch das Verspeisen des Gegners ein Ei und auch ein paar Blätter an Eurer Blume einbringt. Befindet sich in keinem Kästchen ein Haken, so ist der Gegner unverwundbar, das ist zwar uncool, aber leider nicht zu ändern.

Essen:

Findet Ihr in dieser Box einen Haken, so heißt das, Ihr könnt den Gegner essen. Ist zudem ein Ei abgebildet, könnt Ihr daraus schließen, daß Ihr nach Verspeisen des Gegners ein Ei erhaltet. Ist außerdem noch ein Blatt zu sehen, heißt das, Eurer Blume des Lebens werden einige Blätter zugefügt. Seht Ihr eine unglückliche Blume, heißt es, daß Ihr Blätter verliert, wenn Ihr diesen Gegner eßt.

Werfen:

Findet Ihr in diesem Kästchen einen Haken, so wißt Ihr, daß der Gegner durch einen gezielter Eierwurf zu bezwingen ist.

Gegner

Essen

Werfen

Stampfen

Stampfattacke:

Befindet sich in diesem Kästchen ein Haken, bedeutet es, daß der Gegner durch eine Stampfattacke zu bezwingen ist.



GEILE GEGNER!

Hat ein Gegner die gleiche Farbe wie der Yoshi, mit dem Ihr gerade spielt, schmeckt er besonders gut. Das wirkt sich sowohl auf Eure Punkte, als auch auf Eure Blume des Lebens aus. Wollt Ihr also in einem Level, in dem einer der unten aufgeführten Gegner vorkommt, den absoluten Highscore holen, so solltet Ihr den dazu passenden Yoshi wählen. Damit das auch der Letzte von Euch rafft, befindet sich in den folgenden Boxen immer der oder diejenigen Yoshis, die den Gegner zum Fressen gern haben.

YOSHIS LIEBLINGSGEGNER

Pral-Pingu

Essen

Werfen

Stampfen

Der fette Vogel ist die volle Nervendohle, weil er mich immer in den Abgrund schubsen will!

Blurp

Essen

Werfen

Stampfen

Die dummen Fischgesichter schluck' ich einfach runter. Wie, Gräten? Nee, haben die nicht!

Börki

Essen

Werfen

Stampfen

Der schleimigen Hupfdohle geht man besser aus dem Weg oder frißt sie gleich – eh' klar, oder?

Gabon

Essen

Werfen

Stampfen

Der Wurfminen-Vogel hat's wurftechnisch voll drauf – deswegen hopps ich hüpftechnisch noch voller drauf!

Wurm

Essen

Werfen

Stampfen

Voll der lahme Wegversperr, deshalb hüpfte ich lieber im richtigen Moment dran vorbei. Aber das Blatt ist guuuut!

Pft-Pft

Essen

Werfen

Stampfen

Der fette Fisch ist so fett, daß er ganz schnell außer Atem gerät. Sollte vielleicht schwimmen gehen!

Rosa Brumsel

Essen

Werfen

Stampfen

Die Brumsel sumsel so herum sel... Wenn sie wie rosa Zuckerwatte aussieht, schmeckt sie fein!

Blasilo

Essen

Werfen

Stampfen

Der aufgeblasene Ballonkopf hat eine schlecht geflickte, schwache Stelle in der Pelle!

Attacko Sacko

Essen

Werfen

Stampfen

Der reißt sein Maul ganz schön auf, der Mundgeruch-Kaiser. Da hau' ich lieber schnell ab!

Buu Huu

Essen

Werfen

Stampfen

Der absolute Nerv-Geist, der da in der Gegend rumspekt. Den begrüß ich gleich mit Ei!

Big & Little Buu

Essen

Werfen

Stampfen

Von antiautoritärer Erziehung haben die nie was gehört – die kleinen Buus machen, was Mama sagt!

Dudel Sprudel

Essen

Werfen

Stampfen

Der rote Lavasack findet sich tod-komisch, deswegen lacht er immer und streckt mir die Zunge raus!

Blinde-Buu

Essen

Werfen

Stampfen

Wer nix sieht, der kann mir auch nicht gefährlich werden... Aber nur wenn ich nichts mache und warte, bis er weg schwebt!

Big Slurp

Essen

Werfen

Stampfen

Der große Kiemenheini versucht dich immer vollzusucken und damit ins Wasser zu befördern. Absolut uncool!

Bob-Omb

Essen

Werfen

Stampfen

Voll die Choleriker: Die Bob-Omps können jeden Augenblick explodieren!

Knochen-drache

Essen

Werfen

Stampfen

Die Dr.Pepper-Diät hat gewirkt: Abgemagert bis auf die Knochen, aber immer noch feuriger Atem!

Block Buu

Essen

Werfen

Stampfen

Den lass' ich immer warten, bis er steinhart wird, und dann hüpf' ich drauf... voll praktisch!

Buu-Rudlies

Essen

Werfen

Stampfen

Die Feiglinge fühlen sich nur in der Clique stark. Aber meinem Eierwurf halten sie nicht stand!

Raketen Willi

Essen

Werfen

Stampfen

Der Hitzkopf ka-wummt immer wie wild durch die Luft. Da hilf nur Deckung oder Kontra!

Dingelchen Wurm

Essen

Werfen

Stampfen

Der lange Schlangler ist ein harter Bursche. Da renn' ich besser weg...

Beißzahn Bomb

Essen

Werfen

Stampfen

Noch so'n Großmaul mit schlechtem Atem! Mit dem leg' ich mich lieber gar nicht erst an.

Bruda Blubba

Essen

Werfen

Stampfen

Der liegt schon ewig wie platt auf dem Meeresboden und blubbert so vor sich hin...

Dreckbratz

Essen

Werfen

Stampfen

Weil er nicht richtig fliegen, sondern nur auf und ab schweben kann, hat er sich schwarz geärgert.

Wasablo

Essen

Werfen

Stampfen

Dieser eklig-nasse Chabo tropft immer von der Decke – wahrscheinlich wegen eines Dachschadens.

Pillepalle

Essen

Werfen

Stampfen

Der bemooste Alt-Hippie latscht gammelnnd durch die Gegend. Wahrscheinlich träumt er immer noch von Woodstock.

Pummel-Hummel

Essen

Werfen

Stampfen

Diese Mistdinger tauchen meist in Schwärmen auf, das nervt ziemlich.

Waber-Gaber

Essen

Werfen

Stampfen

Was das ist, weiß ich auch nicht. Aber man kann tierisch gut drauf rumlaufen...

Birdie

Essen

Werfen

Stampfen

Die schwarzen Zugvögel eignen sich toll als Treppe, man muß nur schnell springen und ihren Bömbchen ausweichen.

Blubba-Schlubba

Essen

Werfen

Stampfen

Der hat die ganze Zeit nichts anderes zu tun, als schleimig hin und her zu schlubbern und zu blubbern.

Quallofatz

Essen

Werfen

Stampfen

Normalerweise sieht sie sehr schlecht, aber wenn ich ihr zu nahe komme, verfolgt sie mich.

Lakitu

Essen

Werfen

Stampfen

Der kann sich nicht entscheiden: Mal ärgert er mich, und dann wieder ist er richtig großzügig!

Lavabuu

Essen

Werfen

Stampfen

Der Brödelnschleim poppt manchmal aus der Lava raus und ich muß aufpassen, daß ich mir nicht die Nase verbrenne!

Schlängel-Schlängel

Essen

Werfen

Stampfen

Der Schlängel-Schlängel schmeckt ganz gut und er ist total gesund, weil er viel Eiweiß hat!

Hoppel Hopps

Essen

Werfen

Stampfen

Mit den scharfen Beißerchen sind sie ganz schön gefährlich. Also fress' ich sie immer sofort!

Para-Sporen

Essen

Werfen

Stampfen

Damit das mit den Sporen kein Drama wird, sondern lustig, schluck' ich sie gleich in der Luft.

Tröti

Essen

Werfen

Stampfen

Tröti ist ein Blödi, weil er ständig im Weg rumsteht. Dabei sind hier gar keine Schüler, die 'nen Lotsen brauchen.

Piep-Pieps

Essen

Werfen

Stampfen

Wenn ich die Piep-Pieps mit einem Ei bewerfe, verwandeln sie sich in Quiek-Queiks und schmecken besser!

UNCOOLE TYPEN

Schrumpf Piranha



Essen
Werfen
Stampfen

Uaah, dieses Ding ist gefääährlich! Wenn es mich verschluckt, werd' ich zum Mikroschi!

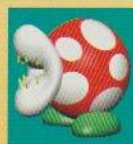
Piranha-Kippa



Essen
Werfen
Stampfen

Die Pflanze aus der biologisch-dynamisch gedüngten Piranha-Familie kippt nach einem Eier-treffer wie von der Axt gefällt!

Baby-Piranha



Essen
Werfen
Stampfen

Gerade gepflanzt, aber mindestens so bissig und unange-nehm wie eine Schrumpf-Piranha-Pflanze.

Abroxas



Essen
Werfen
Stampfen

Der hängt so auf irgendwelchen Bällen 'rum. Wenn ihn keiner heimschickt, macht er das auch noch in hundert Jahren...

Big Blurp



Essen
Werfen
Stampfen

Gefräßiger und gefährlicher als sein blauer Bruder. Kein Wunder, daß er so fett ist!

Septimoni



Essen
Werfen
Stampfen

Mit sieben giftigen Tentakeln gehört die Septimoni nicht zu den aussterbenden Arten...

Smoldlido



Essen
Werfen
Stampfen

Diese Dinger hängen so rum, und fortgeschrittenen Rumphäng-Stadium fallen sie auch ab...

Drehwutz



Essen
Werfen
Stampfen

Was das ist? Weiß ich nicht, aber es dreht sich dauernd und wuch-selt ständig unter Wasser herum!

Lavallon



Essen
Werfen
Stampfen

Genau wie der Brödelschleim ist mit dem Lavallon nichts zu ma-chen – einfach nur ausweichen!

Arakno



Essen
Werfen
Stampfen

Die Arakno ist total spinnert. Doch wenn ich ihr mit dem Ei 'ne Kopffuß gebe, dann verzieht sie sich!

Zwiebel Zwobel



Essen
Werfen
Stampfen

Der Heini hat die ganze Zeit nichts anderes zu tun, als in sei-nem Erdloch auf und ab zu hüpfen. Na ja, wenn's Spaß macht...

Pieksie



Essen
Werfen
Stampfen

Der Typ sieht echt aus wie 'ne Mini-Wassermine, voll militant. Aber vor meiner Zunge muß er sich hüten!

Dumgug



Essen
Werfen
Stampfen

Sieht aus wie ein Blurp, nur etwas stacheliger. Einmal wollte ich ihn fressen, aber da wurde mir voll schlecht...

Blaue Brumsel



Essen
Werfen
Stampfen

Die blaue Brumsel schmeckt total eklig und bitter. Aber wenn sie rosa ist, dann ist sie lecker!

Schlaweino



Essen
Werfen
Stampfen

Da hilft alles nicht: Der Schla-weino tropft herum und stellt sich dumm... Also auf und davon!

DIE SHY GUYS

U-Boot Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Unglaublich, der Kerl schießt mit Torpedos nach mir. Aber wenn ich schnell bin, kann ich ihm ausweichen.

Shy Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Der ganz gewöhnliche Shy Guy, den mach' ich fertig ehe der Typ „dickes Tier mit Schuhen“ sagen kann!

Pirate Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Jetzt haben sich die Kerle auch noch Schiffe gebaut und nerven mich mit Bomben.

Hoppel Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Oh Mann, wie das nervt, dieses ständige Gehoppel. Da fresse ich sie lieber gleich.

Trap Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Was bilden sich diese miesen Typen überhaupt ein? Wissen die denn nicht, daß ich flattern kann?

Black Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Der verursacht Kopfschmerzen. Er läßt immer seinen Stein-Bur-ger auf mich fallen.

Snow Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Wie witzig, mich aus sicherer Entfernung mit Schneebällen bewerfen. Selten so gelacht.

Fly Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Das nützt den Typen auch nichts, daß sie durch die Luft sausen, ich kriege sie trotzdem.

Fire Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Oh Mann, die machen mir ganz schön Feuer unterm Hintern. Gut, daß es von denen nicht so viele gibt.

High Shy Guy



Essen
Werfen
Stampfen

Diesen Typen schieß ich am bes-ten in den Rücken, da sind sie verwundbar.

NOCH UNCOOLERE TYPEN

Hey Leute, jetzt kommen die richtig fetten Teile. All diese Typen lassen sich nämlich nicht so leicht veräpfeln wie die kleineren Gemeinheime. Okay, ich muß zugeben, das Outfit der Jungs ist ganz in Ordnung, aber cool ist es nicht. Eine Gemeinsamkeit haben die Blödwichte übrigens, fast jeder ist mit drei korrekten Treffern zu bezwingen.



DIE GLIBRIONS

(Zwischengegner 2-3, 6-4)

Eigentlich keine richtigen Blödwichte, dennoch bewachen sie manchmal Superherzen oder Schlüssel. Die Kerle sind extrem lichtscheu, daher könnt ihr sie mit den Explosionen Eurer Eier blenden.



SCHIMMERWOLKE

(Boss 3-1)

Eine Süßigkeitswolke, die wir Yoshis einfach zum Fressen, gern haben müssen. Zufällig ist das auch die einzige Möglichkeit, der Süßen klarzumachen, daß wir die Yoshis sind und sie ein Endgegner, der von uns gefressen wird.

INVISO

(Boss 3-2)

Dieser Angeber! Glaubt er etwa tatsächlich, daß er cooler sei, nur weil er sich unsichtbar machen kann? Auf jeden Fall ein ziemlich mieser Chabo. Erst sieht man ihn nicht, und dann taucht der Typ genau hinter einem auf.



WOLKENSCHINN

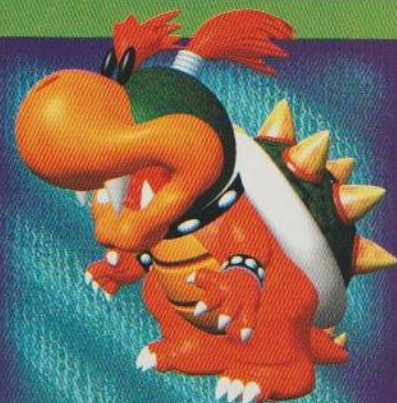
(Boss 3-3)

Ich dachte immer, ein Dschinn erfüllt Wünsche. Doch dieser hier ist ganz anders, er nervt! Erst pustet er uns heiße Luft ins Gesicht und dann kommen auch noch stachelige Kugeln angebrezelt. Wie soll man denn dabei happier werden?

DON BONGO

(Boss 3-4)

Wow, was für ein Freak. Der Typ ist so fett, daß er immer nur von links nach rechts laufen kann, das stelle ich mir ziemlich langweilig vor. Noch dazu fällt in seinem Raum andauernd etwas von der Decke. Davon kann ich immerhin einige Teile nutzen, um sie ihm gegen die Lippen, seinen Schwachpunkt, zu schubbern.



BABY BOWSER

(Boss 6-4)

Der größte Drecksack im Land! Der Typ hat nicht nur unsere Insel in ein Pop-Up-Buch verwandelt, sondern auch unseren Happy-Baum geklaut, um sein stinkendes Schloß zu begrünen. Wie man dem Kerl auf die Stacheln rückt, verrate ich Euch auf Seite 109.

YOSHIS COOLES ZEUG

So, nachdem wir Euch nun alle Kumpels von uns vorgestellt haben und Ihr auch die miesen Typen kennengelernt habt, wird es Zeit, Euch ein wenig mit dem ganzen komischen Zeug vertraut zu machen, das auf unserer Insel so rumsteht. Mit einigen der Sachen könnt Ihr tolle Dinge anstellen, andere geben Euch Infos oder verbergen eine Überraschung. Checkt einfach mal alles ab!



Eier-Box

Die Eierbox beglückt uns mit jeweils bis zu sechs Eiern, natürlich in unserer Lieblingsfarbe. Hin und wieder ist das Teil auch ganz praktisch, um sich drauf zu stellen. Auf diese Weise erreichen wir manchmal höher gelegene Ziele.

Info-Box

Auch Laberkaiser genannt, denn das Ding kann einfach nicht den Mund halten. Hier erhaltet Ihr wertvolle Tips zum Spiel. Hört Euch einfach mal an, was die Quasselkiste so zu erzählen hat.

!-Bälle

Dank unserer langen Zunge können wir uns an den Dingern nach oben katapultieren, echt praktisch.



Fragezeichenbälle, -boxen und -kisten



Man weiß nie, was sich dahinter verbirgt. Obwohl man auch manchmal eine böse Überraschung erlebt, ist doch meistens etwas Cooles drin. Was das genau ist, kann ich Euch auch nicht sagen, aber deshalb ist ja auch ein Fragezeichen drauf.

Blume des Lebens

Unsere Lieblingsblume. Sie gibt uns unsere Energie zurück, wenn wir uns schlapp fühlen. Pro Blüte blühen an unserer Sonne des Lebens zwei neue Blätter. Das Beste daran ist jedoch: Das Ding verwelkt nie und produziert ständig neue Blätter, saucool!





Felsblöcke

Von denen haben wir verschiedene. Unsere Yoshi-Eier können die grauen Blöcke zerstören, die goldenen jedoch nicht. Das ist wohl so programmiert worden.



Pustewölkchen

Sind sie nicht süß? Und so flauschig und blasen tun sie auch noch. Und genau deshalb sind sie auch sehr nützlich für uns Yoshis, denn die Luftströmung können wir nutzen, um höher gelegene Ebenen zu erreichen.



Schirm

Was ich damit anstellen kann, habe ich Euch ja bereits erklärt. Besonders um Münzen einzusammeln ist der Schirm sehr brauchbar.

?-Schalter

Der ist lustig. Er beschert uns für kurze Zeit Dinge, die sonst gar nicht da sind. Dann müssen wir schnell die Zeit nutzen, um alles einzusammeln, bevor es wieder weg ist. Das ist super abgefahren!



Flitzemünzen

Münzen mit Beinen sieht man nicht alle Tage. Noch dazu sind sie auch ziemlich schnell wieder weg. Also schnappt sie Euch, bevor sie entkommen. Ihr findet sie hin und wieder in den Fragezeichenbehältern. Für fünf dieser Münzen erhaltet Ihr eine Honigmelone.



Eiertulpe

Auch ein cooles Gewächs. Fressen wir eines ihrer Blätter, wird uns ganz komisch und wir werden zum Ei. Nun könnt Ihr uns mittels eines Zielkreuzes herumschießen. Vergeßt aber nicht, den B-Knopf zu drücken, wenn wir unser Ziel erreicht haben.



Pfähle

Ob es davon so viele gibt, weiß ich gar nicht. Auf jeden Fall hatte mal irgendjemand Schnuffel daran festgebunden. Mit einer Stampfatacke bekommt man sie aber leicht klein.



Schlüssel

Wer die Türen verschlossen hat, weiß ich nicht, aber neugierig wie wir Yoshis nun mal sind, wollen wir natürlich unbedingt wissen, was sich dahinter verbirgt. Dabei hilft uns der Schlüssel weiter, der im gleichen Level zu finden ist.




Warpvasen

Gewarpt zu werden ist ein cooles Gefühl, es prickelt am ganzen Körper. Diese Vasen verbinden verschiedene Abschnitte eines Levels miteinander und sehen zudem recht dekorativ aus.



ULTRACOOLER FITNESS-SPASS



Yoshi-Yo, Jungs! Wie ihr bereits wißt, sind wir Yoshis sehr sportlich. Wenn wir mal Bock haben, unsere Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, dann machen wir das in den ultracoolen Bonusspielen. Davon gibt's gleich mehrere, sie befinden sich in den regulären Leveln. Achtet deshalb immer auf die quasselden Boxen, vielleicht machen sie Euch ja darauf aufmerksam, wenn Ihr es selbst nicht rafft. Bonusspiele könnt Ihr im Level jeweils nur einmal spielen, loost Ihr, habt Ihr Pech gehabt und bekommt erst eine neue Chance, wenn Ihr das Level ein weiteres Mal (z. B. im Trial-Mode) betretet. Ach so, hätte ich fast vergessen, natürlich gibt es auch etwas zu gewinnen.

Warum sollten wir auch sonst diese Strapazen auf uns nehmen. Pro Bonusspiel können wir uns bis zu sieben der leckeren Honigmelonen verdienen, das geht ab! Hier nun die verschiedenen Arten der Bonusspiele:



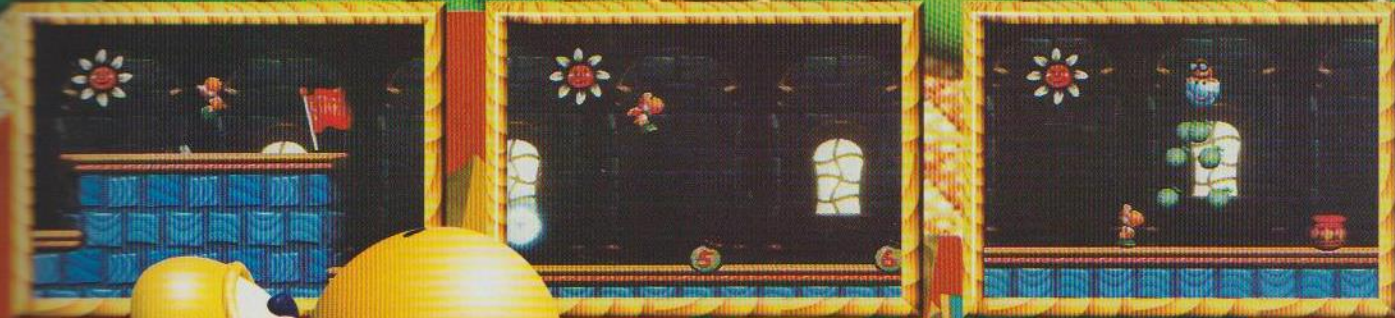
Melono-Mania

In dieser Übung kommt es auf unsere Schnelligkeit an. Sobald wir das Startsignal (den Fragezeichen-Block) aktiviert haben, läuft die Zeit. Jetzt gilt es, möglichst schnell zur Ziellinie zu kommen. Je schneller wir sind, desto mehr Melonen können wir uns einfahren. Dumm ist nur, daß uns dabei ständig irgendwelche Hindernisse im Weg liegen, wie zum Beispiel die nervenden Früchte in den Blasen. Das hält auf, doch zum Glück gibt es ja Eier mit denen wir diese Hindernisse zerplatzen lassen können.



Melono-Panika

In dieser Disziplin trainieren wir hauptsächlich unsere Armmuskulatur. Dabei geht es darum, zunächst die Kisten möglichst cool übereinanderzustapeln und dann mit dem Stapel bis ins Ziel zu laufen. Klingt einfach? Naja, Ihr müßt die Kisten ja auch nicht schleppen, sondern ich. Bevor Ihr loslauft, solltet Ihr den Kistenstapel übrigens ein wenig nach vorne kippen lassen. Andernfalls werden Euch die Kisten nämlich nach hinten wegbrezeln. Für jede Kiste, die Ihr ins Ziel bringt, erhaltet Ihr dann eine von den superleckeren Honigmelonen.

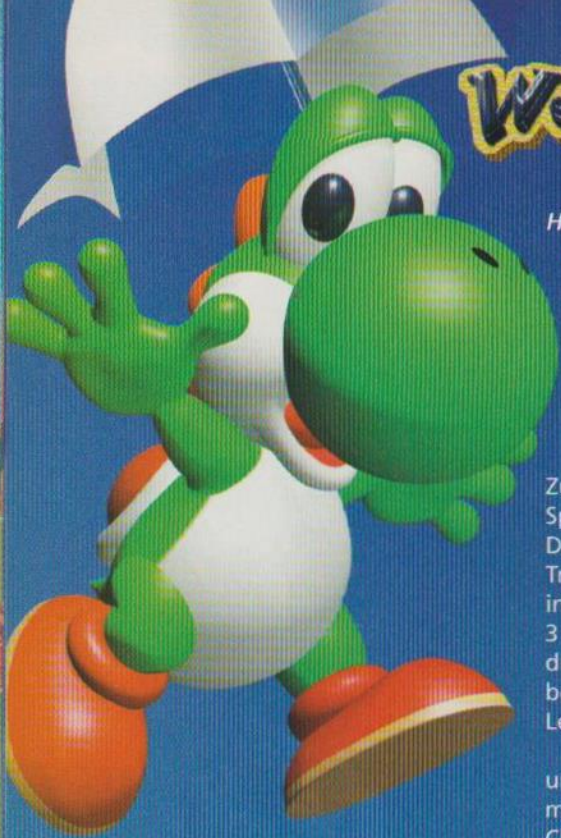


Melono-Hysteria

Dieser Disziplin haben wir unsere wohlgeformten Stampfer zu verdanken. Hier ist es unsere Aufgabe, mit möglichst langem Anlauf möglichst weit durch die Luft zu flattern. Je weiter wir es schaffen, desto mehr Melonen winken uns. Wie weit Ihr in der Melonenskala rangiert, zeigen Euch dabei die am Boden liegenden Früchte an. Beim Flatterflug sind uns manchmal diverse Gemeinheime ungewollt behilflich, denn wir können ihnen auf die Birne springen und so wieder etwas an Höhe gewinnen.



WAS GEHT AB?



Hey Leute! Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, solltet Ihr nochmal die beiden Seiten hier abchecken. Hier erzähle ich Euch nämlich, was im Spiel überhaupt so abgeht. Dieses Spiel ist nämlich nicht nur cooler als andere Spiele, es ist auch anders.

Cooler Modi

Zunächstmal müßt Ihr wissen, daß es im Spiel drei verschiedene Spielmodi gibt: Das Abenteuer, die Challenge und das Training. Im Abenteuer geht es darum, in jedem Spielabschnitt 30 Früchte und 3 Superherzen einzusammeln. Dabei dienen die Früchte dazu, das Level zu beenden und die Herzen dazu, neue Level des nächsten Kapitels zu öffnen.

Im Challenge-Mode dreht sich alles um die Highscore-Jagd. Hier müßt Ihr versuchen, durch verschiedene Aktionen eine möglichst hohe Punktzahl zu erringen. Wie das geht, erkläre ich Euch noch. Im Challenge-Mode könnt Ihr nur Level anwählen, die Ihr bereits im Abenteuer gespielt und beendet habt.

Im Trainings-Modus könnt Ihr Euch mit dem Spiel vertraut machen. Hier werdet Ihr mit Gegnern, Gegenständen und Hindernissen konfrontiert, die Euch auch später im Spiel begegnen werden.



Hier seht Ihr die verschiedenen Modi.

Highscore-Hunting!

Ihr wollt den ultimativen Highscore in jedem Level erringen? Dann will ich Euch mal erzählen, was Ihr tun müßt, um das zu schaffen. Damit Ihr das besser checken könnt, habe ich Euch diese Liste hier gemacht. Wenn Ihr Euch daran haltet, wird sich Euer Name schon bald in jeder Highscore-Liste ganz oben befinden.

1. Beendet das Level mit 30 Melonen! Jetzt macht schon den Mund zu, das ist tatsächlich möglich.
2. Besiegt alle Gegner im Level, anstatt sie mit der Zunge zu verschlucken und Ihr erhaltet die doppelte Punktzahl! (Shy Guys und einige Gegner, die der Farbe Eures Yoshis entsprechen, bringen Euch noch mehr Punkte!)
3. Findet alle Münzen im Level!
4. Findet alle Herzen im Level!
5. Pro verbliebenen Yoshi erhaltet Ihr zusätzlich 100 Punkte! Seht also zu, daß möglichst keiner meiner Kumpels in Bowsers Schloß landet!

~Yoshi's Laune~	
Früchte	--1308
Gegner	--211
Münzen	--79
Herzen	--300
Melonen	--2900
Yoshi's	--600

Gesamt	-----5398
TOP-Laune	5398

Am Ende des Levels wird abgerechnet. Nun zeigt sich, ob ihr cool wart.

Name															
M A R C I .															

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z						
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x	y	z						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	/				

zurück

Wow! Ihr habt den Highscore geholt und könnt Euch in der Liste eintragen!

Superherzen



In jedem Level könnt Ihr drei Superherzen finden. Diese entscheiden, wie viele Levels Ihr im nächsten Kapitel betreten könnt.

Aber eins sage ich Euch gleich: Die Superherzen sind superflies versteckt! Am Ende des sechsten Kapitels erwartet Euch dann Baby Bowser persönlich.

Honigmelonen

Wie bereits erwähnt, sind diese Teile sehr begehrt und daher meist nicht ganz einfach zu finden. Dennoch, in jedem Level sind davon 30 Stück versteckt. Wenn Ihr richtig cool sein wollt, dann versucht, sie alle zu finden, denn das ist die ultimative Herausforderung des Spiels. Bei Eurer Suche solltet Ihr alles ausprobieren, denn manchmal führen die unglaublichsten Manöver zum Gewinn der begehrten Frucht.



Buchstaben-Salat

Schon meine Alten haben immer gesagt: IB nicht so viel durcheinander, sonst mußt du kotzen! Und sie hatten recht! Esse ich nämlich sechs gleiche Früchte hintereinander, erscheint ein Herz, das mit einem Fallschirm vom oberen Bildschirmrand nach unten segelt. Was dieses Teil bewirkt, hat Euch ja schon mein Kumpel auf der Früchte-seite erzählt. Doch nun das bestgehütete Geheimnis der Yoshis: Schluckt Ihr sechs Melonen nach dem erfolgreichen Beenden einer Bonusrunde, so erscheinen nach dem Einsammeln des Herzens Münzen in Form eines Buchstabens. Setzt Ihr nun alle Buchstaben aus den 24 Bonusrunden zusammen, erhaltet Ihr einen Satz. Wie der lautet? Nun, das müßt Ihr schon selbst herausfinden!



Whoa! Schafft Ihr es, in einer Bonusrunde mindestens sechs Melonen zu erringen, erscheint ein Buchstabe.

Der superbunte Action-Screen

Wow!
Ganz schön grell, was?!
Jetzt erkläre ich Euch, was Ihr auf dem Spielbildschirm so alles erkennen könnt.

Seht Ihr ganz links oben die coole Blume mit den vielen lustigen Blättern? Dies ist die Blume des Lebens, auch Launometer genannt. Trägt die Blume viele Blätter, seid Ihr supergut drauf, gehen sie flöten, sinkt Eure Laune. Schluckt Ihr ein Herz, grinst die Blume von einem Ohr zum anderen. Während dieser Zeit seid Ihr unverwundbar, könnt unendlich viele Eier werfen und bringt mit einer Stampfabtacke alle Blasen auf dem Bildschirm zu platzen. Wenn das mal nicht supercool ist...





Alle gesammelten Früchte werden Euch um den Spielbildschirm an der Frucht-leiste angezeigt. Die erste Frucht wird links oben plaziert und die folgenden im Uhrzeigersinn rund um das Spielgeschehen. Ihr könnt die Frucht-leiste auch größer oder kleiner machen oder einfach ausschalten. Habt Ihr 30 Früchte im Level gefressen, dann beendet Ihr damit das Level.

CHECK IT OUT, CHIBO!

Für die Chabos unter Euch, die etwas schwer von Begriff sind, erkläre ich jetzt mal, wie man am besten mit dem Buch umgeht. Also, das ganze ist in sechs Kapitel unterteilt, die wiederum jeweils vier Level enthalten. Die Kapitel sind farblich voneinander verschieden, so daß es ziemlich einfach ist, immer den Spielabschnitt zu finden, mit dem man gerade Probleme hat.

Im Spieleteil findet Ihr dann detaillierte Levelkarten von allen Abschnitten.

Außerdem gibt es zu bestimmten Situationen Hinweise. Entweder Kurzhinweise, die mit dem  Pfeil gekennzeichnet sind oder ausführlichere Beschreibungen, auf die der  Pfeil hinweist. Zudem habe ich in den Maps an einigen Stellen noch einen Pfeil eingezeichnet, der Euch anzeigt, in welche Richtung Ihr bestimmte Kisten schieben müßt. Die Gegenstände, die mit einer roten bzw. gelben Fläche unterlegt sind, sind verborgen. Ihr müßt sie erst sichtbar machen. Das funktioniert auf verschiedene Weise. Unter anderem müßt Ihr eine Stampfattacke ausführen, einen Fragezeichenbehälter öffnen oder einen Gegner besiegen.

Natürlich habe ich auch eingetragen, wo es den coolen weißen Shy Guy zu finden gibt und wo der schwarze und der weiße Chabo versteckt sind. Ach so, Verbindungen innerhalb eines Levelabschnittes sind durch Buchstaben gekennzeichnet, damit Ihr immer wißt, wo genau Ihr raus kommt, wenn Ihr eine Röhre oder eine Vase betretet. Am Ende eines jeden Levels findet Ihr zu dem noch einige nützliche Survival-Tipps von mir, cool, oder? Falls Ihr das alles nicht verstanden habt, dann schaut Euch doch den Levelabschnitt unten an, da ist nochmal alles erklärt. So, und nun fangt endlich zu spielen an!



Hier werden Euch schwierigere Spielsituationen ausführlicher und mit Bildern beschrieben.

Der Buchstabe sagt Euch, zu welchem Punkt im Level Euch der jeweilige Ausgang bringt.



Diese Linie zeigt Euch an, in welche Richtung Ihr die Kiste schieben müßt, um die begehrten Früchtchen zu erhalten.

Münzen, Melonen oder Herzen, die auf rotem bzw. gelbem Grund eingezeichnet sind, müssen erst durch eine bestimmte Aktion sichtbar gemacht werden.

Der schwarze und der weiße Yoshi sowie der weiße Shy Guy sind durch diese Symbole gekennzeichnet.

Den weißen Shy Guy sowie den schwarzen und den weißen Yoshi findet Ihr nur im Abenteuer Modus. Im Challenge Mode findet Ihr an den Stellen, an denen die Drei eingezeichnet sind, nichts vor.



1 - Der Auftakt

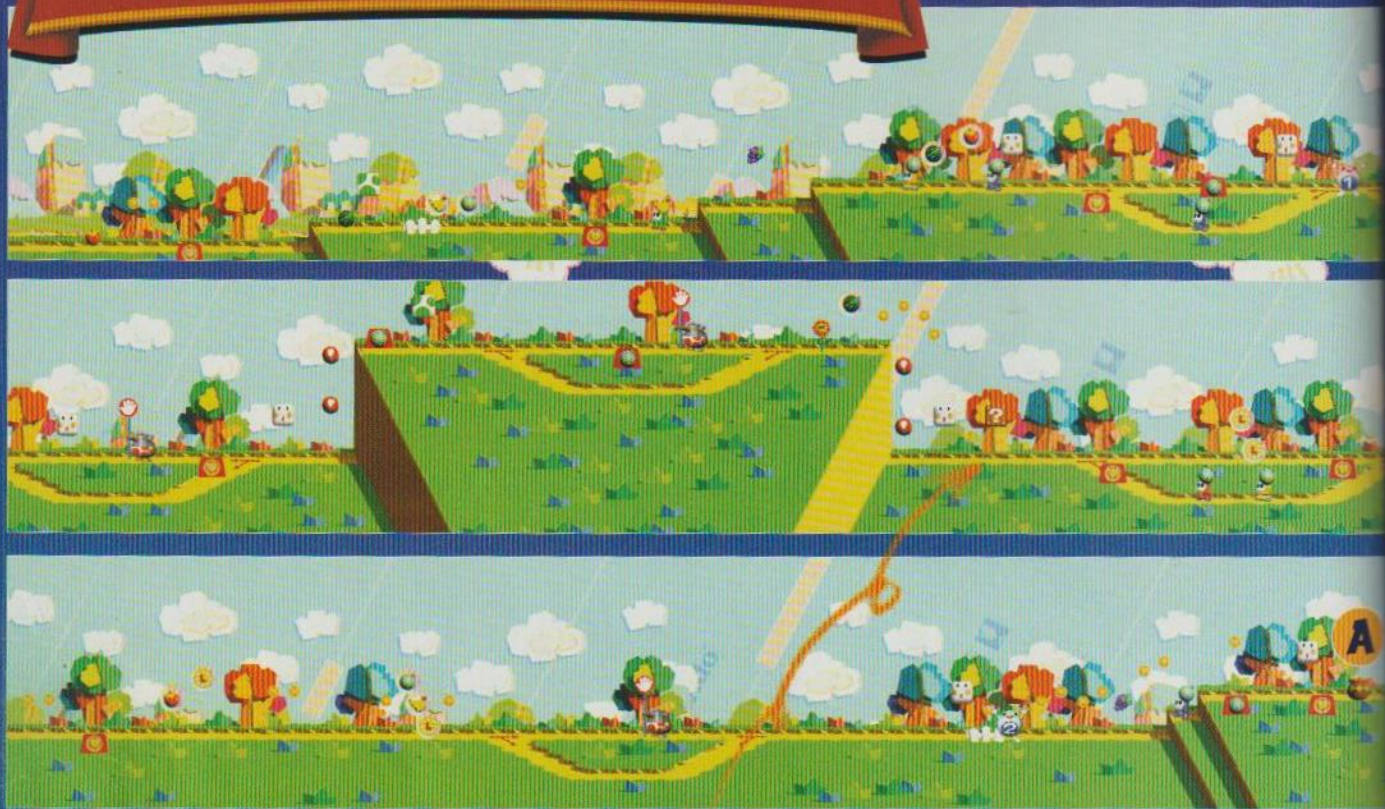
LEVEL 1-4

Hey, Leute! Willkommen im ersten Kapitel des Pop-Up Buches von Yoshi's Story. Dieses erste Kapitel des Buches ist das einzige, in dem Ihr von Beginn an alle vier Level anwählen könnt. Ihr könnt Euch also entscheiden, welchen Abschnitt Ihr zuerst betreten wollt. Sinnvoll ist es aber, die Level in chronologischer Reihenfolge zu spielen, da sich der Schwierigkeitsgrad mit zunehmender Levelanzahl erhöht. Habt Ihr das verstanden? Gut.

In diesen ersten Abschnitten des Spiels könnt Ihr Euch erstmal locker machen und alles genau abchecken. Laßt Euch aber nicht zuviel Zeit, sonst wuchert mir noch Efeu um die Stampfer.



1. Schatzsuche



Sieben auf einen Streich!

An dieser Stelle könnt Ihr Euch durch ein cooles, kleines Bonusspielchen gleich sieben Melonen verdienen. Dazu müßt Ihr zunächst mit dem Kopf gegen die Fragezeichenbox springen, die daraufhin einen Timer aktiviert. Nun habt Ihr einige Sekunden Zeit, um die Zielflagge, die sich zu Eurer Rechten befindet zu erreichen. Je länger Ihr dabei braucht,

desto mehr der leckeren Melonen gehen Euch verloren. Laßt Euch deshalb nicht von Hindernissen wie Shy Guys oder Früchten in Blasen aufhalten, blast alles mit ein paar gezielten Eierwürfen aus dem Weg. Wieviele Melonen

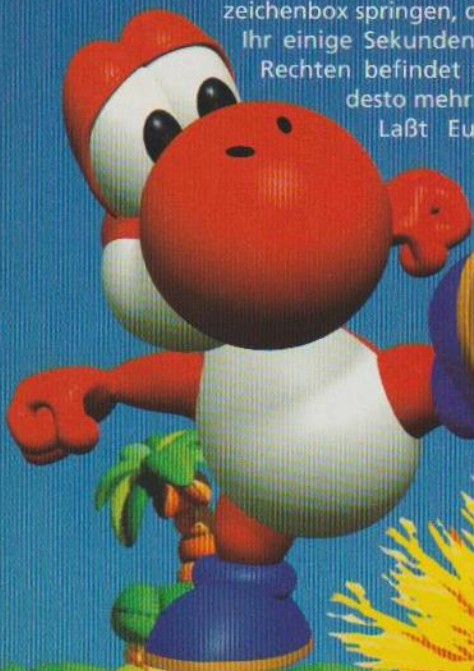
Ihr Euch schließlich einfahren könnt, zeigt Euch das eingblendete Display an. Schafft Ihr es, sechs Melonen zu erringen, winkt mir zudem eine Herzfrucht, die mir nicht nur kurzfristige Happiness, sondern auch einige Münzen einbringt, die in lustiger Y-Form angeordnet sind.



Nachdem Ihr die Fragezeichenbox aktiviert habt, zeigt Euch das Melonendisplay, wieviele der leckeren Früchtchen Euch bleiben.



Esse ich sechs gleiche Früchte hintereinander, erhalte ich eine Herzfrucht. Wenn ich mir die einfahre, erscheinen hier zudem ein paar Münzen, das ist cool.



Flitzemünzen-Firlefanz!

Hier könnt Ihr eine weitere begehrte Melone ergattern – wenn Ihr cool seid. Bevor Ihr die Fragezeichenbox aktiviert, solltet Ihr direkt unter der Box eine Stampfattacke ausführen. Diese macht eine Plattform sichtbar, von der Ihr nicht nur besser ans Fragezeichen kommt, sondern auch besser die Flitzemünzen einsammeln könnt. Denn nur wenn es Euch gelingt, alle fünf Münzen zu catchen, erhältet Ihr die Melone.

1 - Der Auftakt

1. Schatzsuche

Ein cooler Chabo!

Kemisch, irgendjemand hat Schnuffel, den coolen Kötter an die Kette gelegt. Das ist uncool. Stampfe ich den Pfahl in den Boden, ist er frei und zeigt mir die versteckten einiger Gegenstände.



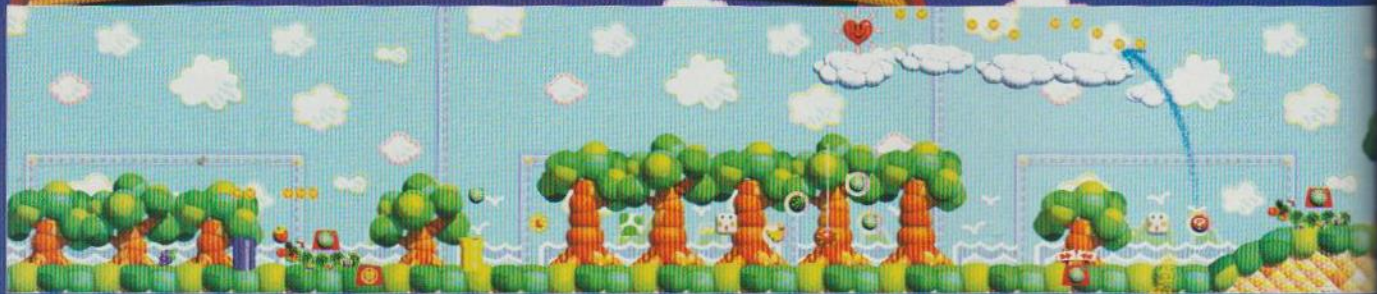
Aktiviert zunächst die Plattform, das macht es einfacher...



...alle Flitzemünzen einzusammeln.



2. Geheimniswald



Herz am Himmel

Komisch, das Herz am Himmel scheint unerreichbar. Ist es aber nicht, denn wenn Ihr mit einem Ei den ?-Ball abschießt, erscheint ein !-Schalter, der wiederum einige flauschige Wölkchen zum Vorschein bringt. Diese erfüllen Euch dann Euren Herzenswunsch. Laßt Euch aber nicht zu lange Zeit, denn die Dinge verschwinden nach einer bestimmten Zeit wieder.

VASENWUNDER

Cool, die Vase, die in im ?-Bällchen verborgen ist, bringt mich direkt zu einem Bonusspielchen, wo ich mir mal wieder einige Melonen dazuverdienen kann. Die Felsen, die die Grube bedecken kann ich mit gezielten Eierwürfen zerbröseln.

PILLEPALE

Hey Chabos, wenn Ihr ein wenig auf Pillepalle herumhüpft, bringt Euch das eine Melone ein!



Der Schalter in der ?-Blase hat einige Wölkchen erscheinen lassen, die Euch bequem zum Herz am Himmel bringen.



Kistenchaos

Wow, in diesem Level stehen jede Menge Fragezeichenkisten herum. In einigen verbergen sich Gegner, in anderen findet Ihr Melonen. Vielleicht geht Ihr auch mal leer aus. Dennoch lassen sich nicht alle Kisten auf die gleiche Art öffnen. Versucht es deshalb mit übereinanderschieben, Stampfattacke oder Eierwurf. Eure Neugier wird auf jeden Fall mit einigen Melonen belohnt werden.



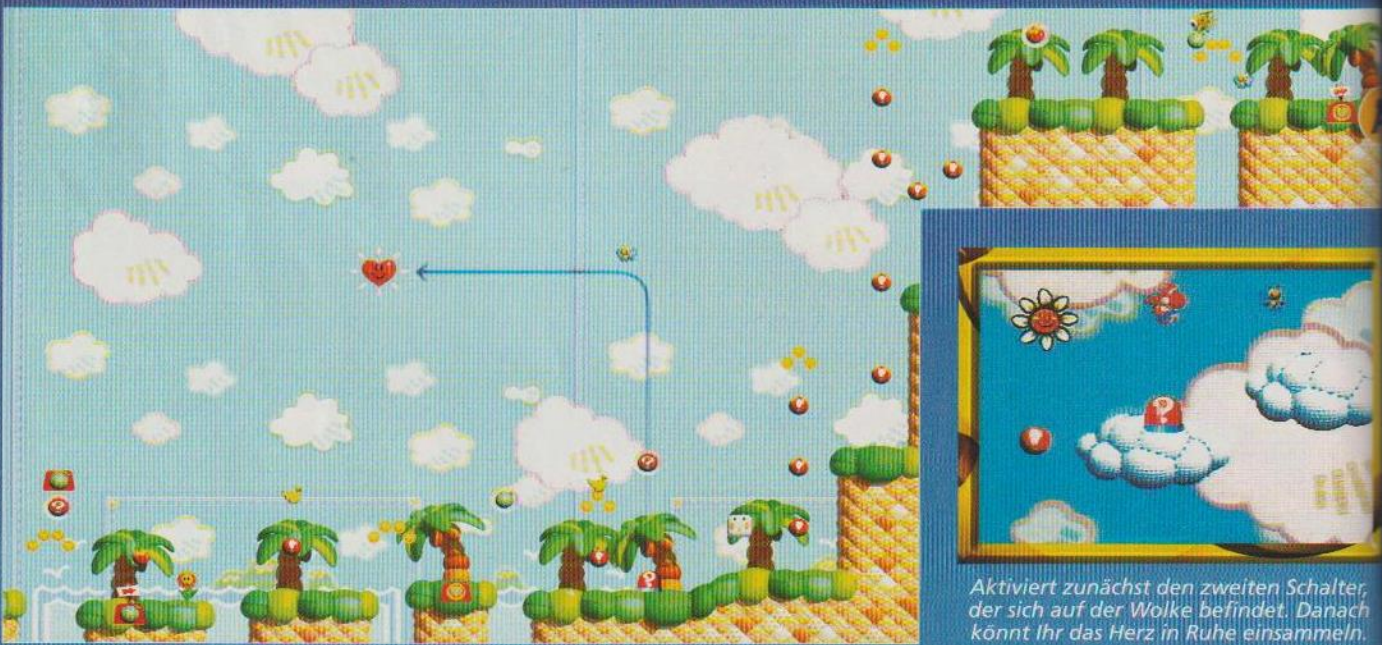
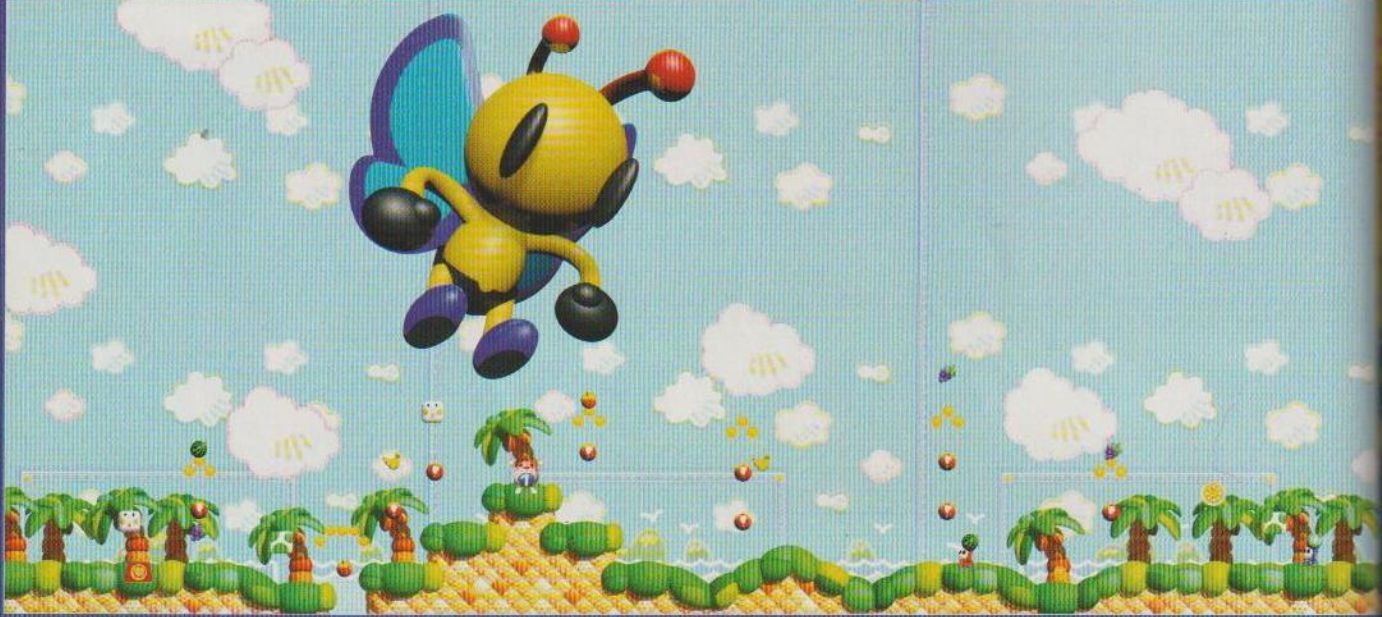
In einigen der Kisten hat sich Blasio versteckt. Schießt Ihr ihm zweimal gezielt auf das Pflaster, bringt Euch das eine Melone ein.

1 - Der Auftakt

2. Geheimniswald



3. Wolkenfahrt



Aktiviert zunächst den zweiten Schalter, der sich auf der Wolke befindet. Danach könnt Ihr das Herz in Ruhe einsammeln.

Herzattacke

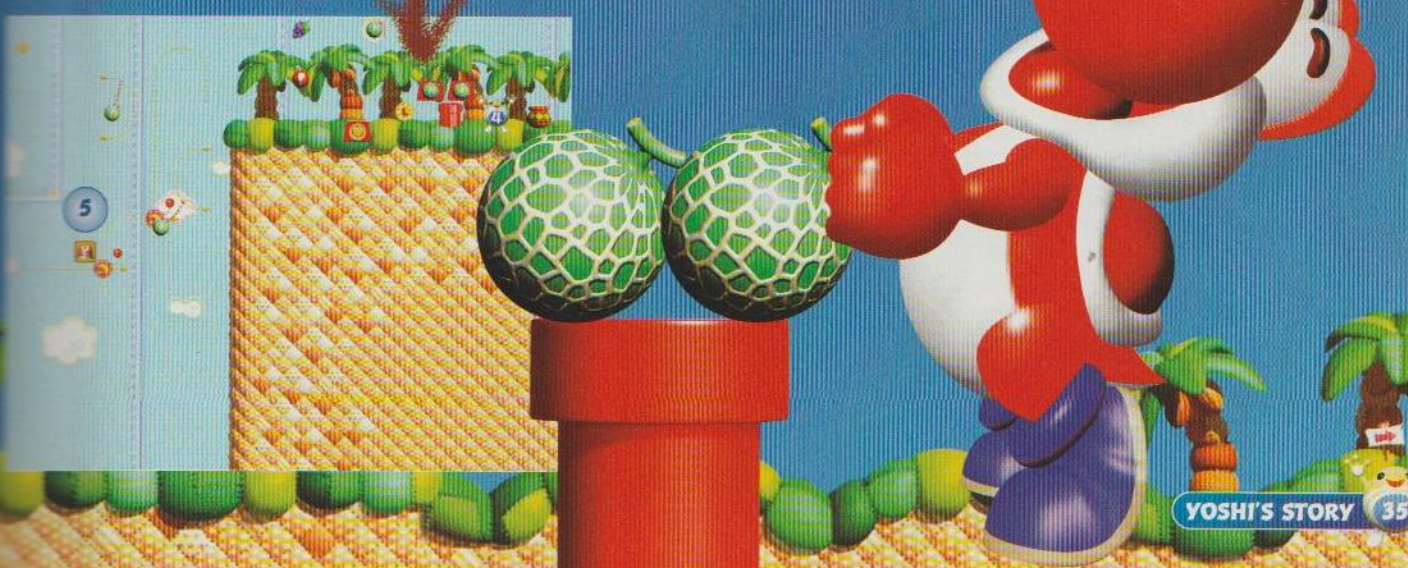
Ganz schön weit weg das Herz, was? Aber keine Sorge, es gibt da eine Möglichkeit es zu erringen. Werft zunächst ein Ei gegen den ?-Ball. Dieser wird einen Schalter freigeben, der wiederum, wenn Ihr auf ihn hopst, einige !-Bälle erscheinen lassen wird. Katapultiert Ihr Euch nun mit geschickten Zungensaltos an diesen nach oben, nähert Ihr Euch dem Herz. Bevor Ihr es allerdings einsammelt, solltet Ihr einen zweiten Schalter aktivieren, der die erschienenen Wolken und Bälle für einige weitere Sekunden existieren läßt. Aktiviert Ihr den Schalter nicht, kann es Euch passieren, daß Ihr ohne das begehrte Herz wieder nach unten segelt.





FÜNF SCHALTER ZUM MELONEN-GLÜCK

Um an dieser Stelle zwei Melonen vorzufinden, muß ich in der eingezeichneten Reihenfolge Schalter für Schalter aktivieren. Dabei darf ich mir allerdings nicht allzu viel Zeit lassen, denn die Schalter bleiben nur für kurze Zeit sichtbar, danach verschwinden sie wieder.



4. Schwindelturm

SCHIRMCHENFLUG

Wow, ein Schirmchen, abgefahren!
Ich kann es nutzen, um langsam
nach unten zu segeln und so
mehr Münzen einsammeln.

DOPPELMELONE

Wenn ich diesen Gang bis zum Ende
durchlaufe, mache ich dadurch
zwei Melonen auf der anderen
Seite der Mauer sichtbar.

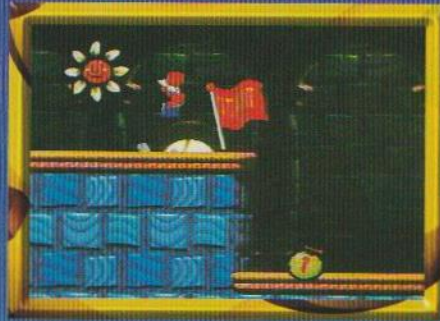
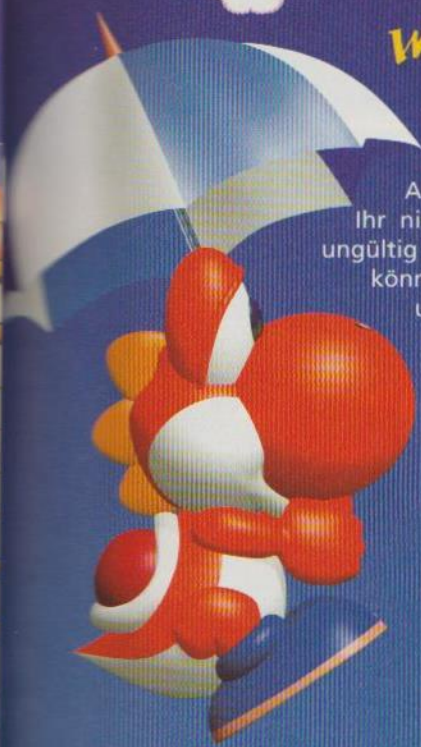
VON

G

A

Weitsprung-Wahnsinn

Im Bonusabschnitt müßt Ihr mit mir weitspringen. Je weiter ich dabei durch die Luft eiere, desto mehr Melonen könnt Ihr einsacken. Achtet beim Abspringen allerdings darauf, daß Ihr nicht übertretet, denn sonst ist Euer Versuch ungültig und die Melonen könnt Ihr abschreiben. Dann könnt Ihr das ganze Level nochmal von vorn spielen und das nervt. Falls es dennoch so weit kommen sollte, könnt Ihr den Raum immerhin noch für ein intensives Weitsprungtraining nutzen.



Vorsicht beim Abspringen. Leicht kann es passieren, daß man einfach über die Startlinie tritt, dann ist der Versuch dahin.

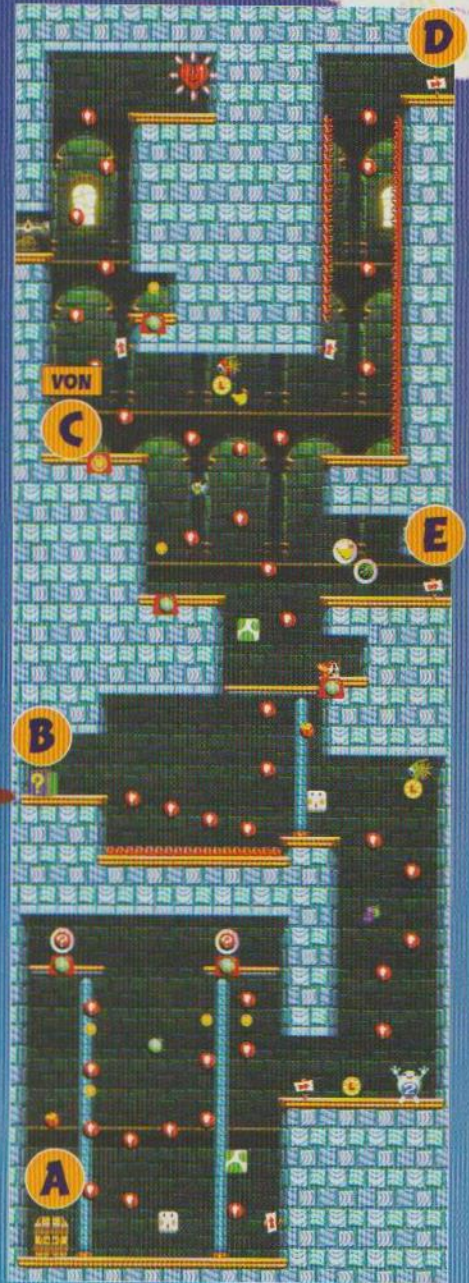


VASEWARP

Cool, in dieser ?-Box befindet sich eine Vase, die mich direkt zu einem Bonusspiel bringt.

1 - Der Auftakt

4. Schwindelturm



4. Schwindelturm



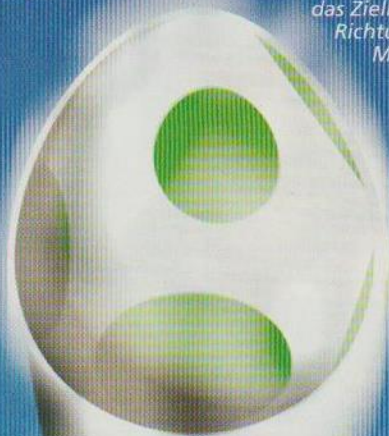
Nur als Ei wird es Euch gelingen, alle Münzen einzusammeln. Deshalb solltet Ihr versuchen, möglichst genau zu zielen.



Achtet genau darauf, wo die Münzen angeordnet sind und richtet dann das Zielkreuz in Richtung der Münzen.

Tulpen schuß und Münzeneguß

Cool, so viele Münzen in nur einem Spielabschnitt. Noch dazu könnt Ihr beim Einsammeln nicht viel falsch machen, denn selbst wenn Ihr von einer der Wolken nach unten schubbert, fallt Ihr nicht in die Leere, sondern landet auf dem Boden. Dank der Eiertulpen könnt Ihr Euch immer wieder nach oben befördern. Dabei könnt Ihr Eure Fähigkeiten als fliegendes Ei perfektionieren, denn nur auf diese Weise wird es Euch gelingen, alle Münzen einzusammeln.



Pustewölkchen-Trauma



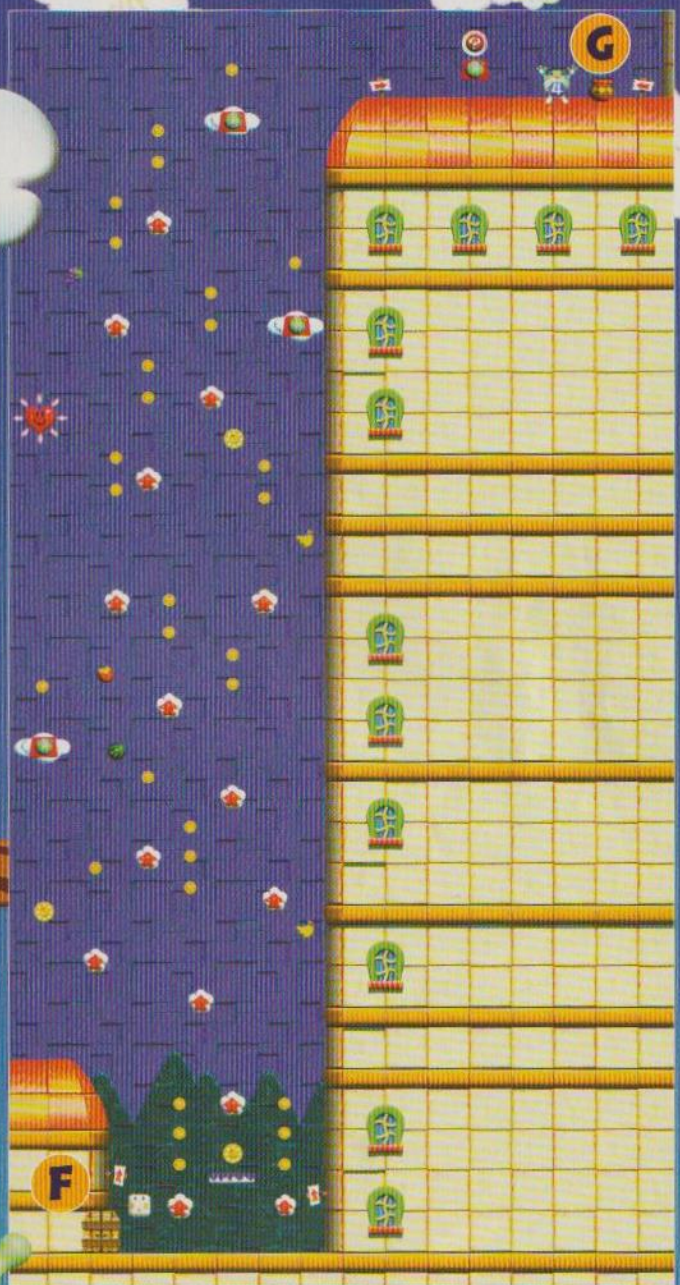
Mit Hilfe der Pustewölkchen bis zur Spitze.
Auf den Wolken könnt Ihr Pausen einlegen.

Gar nicht so einfach, an dieser Stelle nach oben zu kommen. Doch dank der Pustewölkchen ist es dennoch zu schaffen. Auf der Map könnt Ihr erkennen, wie Ihr Euch in der Luft bewegen müßt, um es bis ganz nach oben zu schaffen. Auf jeden Fall solltet Ihr versuchen, jeweils die Wolkenplattformen zu erreichen, denn dort könnt Ihr eine Pause einlegen. Außerdem solltet Ihr daran denken, regelmäßig den A-Knopf zu drücken, um mit dem Flatterflug den Auftrieb der Pustewölkchen zu unterstützen.



1 - Der Auftakt

4. Schwindelturm



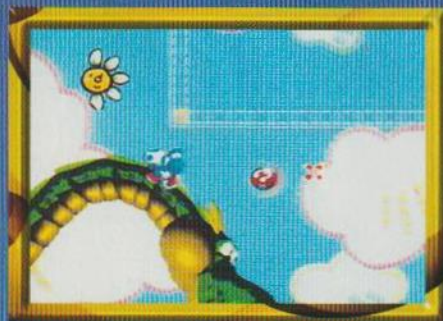


Yoshis Survival Tips

Grübatz und die Positionen der Melonen

(Level 1)

Bevor Ihr Euch auf den Rücken von Grübatz schwingt, solltet Ihr Euch die Map und die Positionen der Melonen genau anschauen, damit Euch keine entgeht. Denkt außerdem daran, mindestens vier Eier dabei zu haben, denn vier Melonen sind in ?-Blasen verborgen. Verschwendet also nicht unnützlich Eier für die Gegner.



Nur mit ausreichendem Eiervorrat erhaltet Ihr hier die Melonen.

Schießt die Piep-Pieps ab!

(Level 2)

Die Piep-Pieps sind nervende kleine Drecksäcke, die mich an der ein oder anderen Stelle ganz schön ärgern. Schlucke ich sie, erhalte ich zwar ein Ei, aber keine Energie. Werfe ich jedoch ein Ei gegen sie, verwandeln sie sich in Quiek-Queiks. Fresse ich nun einen der Quiek-Queiks, werden meiner Blume des Lebens zwei Blätter hinzugefügt. Auf diese Weise kann ich neue Energie tanken.



Bewerfe ich die Piep-Pieps mit einem Ei, verwandeln sie sich...



...in Quiek-Queiks. Schlucke ich einen Quiek-Queik, erhalte ich Energie.

Versteckte Hinweise

(Level 3)



Oberhalb der Münzen befinden sich !-Bälle, von denen aus Ihr Melonen einsammeln könnt.

Oftmals – nicht nur in diesem Level – geben Münzen versteckte Hinweise auf andere Gegenstände. Die Münzen, die Ihr beispielsweise auf dem Bild sehen könnt, weisen Euch auf höher gelegene !-Bälle hin, die Euch wiederum drei Melonen einbringen. Checkt deshalb immer alles ganz genau ab und sucht selbst an den unmöglichsten Orten nach den Melonen.

Lakitus Wolke

(Level 4)

Wieder einmal macht sich Lakitu hier einen Spaß daraus, Euch ein wenig zu ärgern. Deshalb solltet Ihr ihm möglichst schnell ein Ei gegen die Birne feuern und seine Wolke konfiszieren. Besonders zum Öffnen der unteren ?-Blase kann die Wolke sehr praktisch sein. Denkt aber auch daran, daß sich Lakitus Wolke nach einiger Zeit auflöst. Spätestens dann solltet Ihr sicher sein, daß sich feste Boden unter Euch befindet.



Habt Ihr die Wolke, seid Ihr nicht mehr auf die Röhren-Wippen angewiesen.



II – Die Höhlen

Level 1 – 4

Hui, jetzt wird's ziemlich dunkel, es geht in die Höhlen. Nicht, daß wir etwa Angst im Dunkel hätten, nein nein, aber so richtig cool ist es hier nicht. Echt angesagte Partys finden eben unter freiem Himmel statt und nicht in dunklen Höhlen. Aber egal, da muß ich durch und Ihr auch. Nur gut, daß die Höhlen wenigstens beleuchtet sind, das macht das ganze irgendwie romantisch. Erschreckt Euch

übrigens nicht, wenn Ihr in diesem Abschnitt auf Zwiebel-Zwobels, Hoppel-Hopps und Dudel Strudels trefft, das ist ganz normal. In diesem Kapitel habt Ihr übrigens auch zwei Gelegenheiten, den schwarzen Chabo kennenzulernen. Ich hoffe, Ihr nutzt sie.



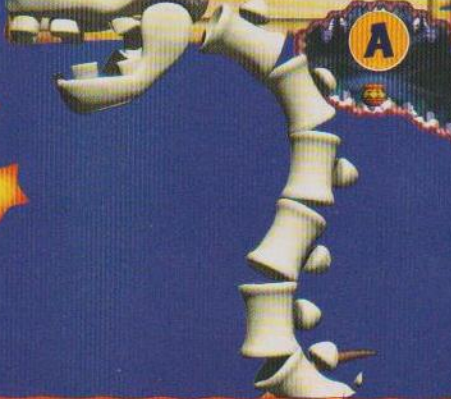
1. Knochenhöhle

Einsame Melone

Die arme Kleine, ganz allein. Deshalb solltet Ihr keine Zeit vergeuden und das Ding schleunigst einsammeln, denn sonst steht Ihr am Ende mit nur 29 Melonen da. Wie Ihr da hin kommt? Ganz einfach, schnüffelt vor dem ersten Felsblock ein bißchen herum. Mit der Stampfattacke könnt Ihr dann drei Plattformen erscheinen lassen, die Euch auf bequemem Weg zum Ziel bringen. Dann könnt Ihr die Melone aufessen und Euch zudem mit neuen Eiern eindecken. Besonders sportliche Yoshis können übrigens auch direkt von einem der höher gelegenen Felsblöcke aus zum Ziel springen.



LAKITUS WOLKE
Hier muß ich Lakitu von seiner Wolke schießen und diese dann nutzen, um zur Kass auf der felsplattform zu fliegen.



II-Die Höhlen

1. Knochenhöhle

Yoshi Hood

Wie gemein! Wer ahnt denn schon, daß sich genau hier eine der leckeren Melonen verbirgt?! An das Teil kommt Ihr nur heran, wenn Ihr mit einem Ei genau in die Mitte der Münzen zielt. Wartet deshalb mit dem Einsammeln der Münzen, bis Ihr die Melone hervorgezaubert habt, dann ist es leichter, die Mitte anzuvisieren. Falls Ihr vorschnell die Münzen einsackt, wird es natürlich schwieriger, die richtige Stelle zu treffen. Dann könnt Ihr Euch jedoch immer noch an der weißen Stelle am Boden orientieren. Genau darüber befinden sich nämlich die Münzen.



Werft Ihr ein Ei in die Mitte des Münzenkreuzes, erscheint eine Melone. Guten Appetit.

EIERANGEL

Yoshi! An dieser Stelle gehen mir doch tatsächlich die Eier aus! Uhuu! Aber dann muß ich die Druckaufpatzen eben mit der Stampfplatte besiegen.

Der schwarze Yoshi



Hinter dem Fragezeichenball verbirgt sich ein riesiges schwarzes Ei, noch ist mein schwarzer Kumpel nicht geschlüpft.

An diesem Ort werdet Ihr eine Fragezeichenblase vorfinden, die einen ganz besonderen Inhalt hat, ein riesiges, schwarzes Ei! Das muß Euch jedoch keine Angst machen, denn in diesem Ei befindet sich einer unserer Kumpels, der schwarze Yoshi. Er offenbart sich jedoch nur dann, wenn Ihr das Level heil übersteht und es mit 30 Früchten beendet. Schafft Ihr es nicht, ist der Yoshi verloren und Ihr müßt das Level erneut spielen, und das nervt! Seid Ihr erfolgreich, werdet Ihr den coolen schwarzen Yoshi im Yoshi-Auswahlbildschirm antreffen



Beendet Ihr das Level, wird Euch der schwarze Yoshi im Aufenthaltsraum begegnen.

2. Lavagrotte

DWDEL STRUDEL

Whoa! Der Tje hat mich ganz schön erschreckt. Dabei ist er eigentlich ganz ungefährlich. Ich muß nur warten, bis er wieder abtaucht, dann kann ich beruhigt weitergehen.



Heiße Herzen

Die Herzen in diesem Level sind gar nicht so einfach zu erringen. Dummerweise schweben sie genau über der sauheißten Lava. Uncool, aber es hilft alles nichts, Ihr müßt sie Euch holen. Springt deshalb so, daß Ihr unterhalb des Knochen entlangfliegt, schnappt Euch das Herz und setzt gleichzeitig den Flatterflug ein. Riskiert jedoch nicht zuviel, denn bei der geringsten Berührung mit der Lava landet Euer Yoshi im Schloß von Baby Bowser und da ist dann Schluß mit lustig!

SCHNELLE ZUNGE

Hier muß ich ziemlich schnell sein, denn wenn die Blase platzt, saust die Melone in die Lava. Deshalb erst ein Wurf, dann blitzschnell die Zunge ausgefahren.



Setzt Ihr im richtigen Moment den Flatterflug ein, gelangt Ihr mit samt dem Herz in Sicherheit.

Balancakt

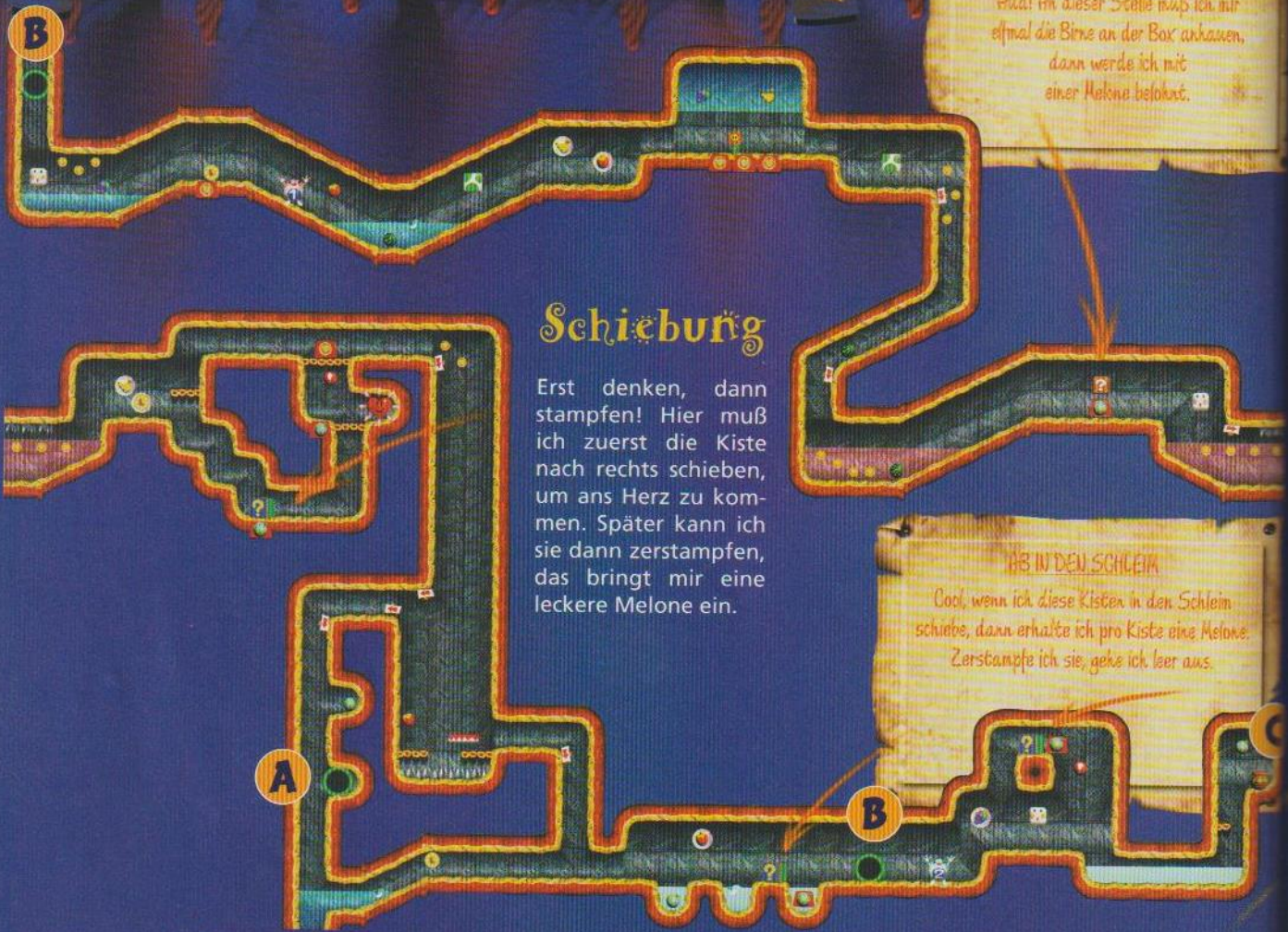
Bälle mögen wir Yoshis ganz gerne, besonders wenn sie so groß sind. Das Problem bei diesen hier ist jedoch, daß sie sich nicht von allein bewegen. Wir müssen die Dinge also selbst antreiben, wenn wir auf die andere Seite gelangen wollen. Um das Bällchen nach rechts zu bewegen, müßt Ihr mich auf der rechten Seite der Kugel plazieren und mich dabei nach links laufen lassen. Versteht Ihr das? Wenn nicht, dann schaut doch einfach auf das Foto, das einer meiner Chabos gemacht hat, während ich gerade auf dem Bällchen rumturnte.



Auf diese Weise bewegt Ihr das Bällchen nach rechts durch die Lava. Laßt Euch aber nicht zu weit nach unten fallen, sonst brennt Euch der Kittel.



3. Glibbertunnel



KOPFSCHMERZ FÜR MELONE

Aua! An dieser Stelle muß ich mir erstmal die Birne an der Box anheften, dann werde ich mit einer Melone belohnt.

Schiebung

Erst denken, dann stampfen! Hier muß ich zuerst die Kiste nach rechts schieben, um ans Herz zu kommen. Später kann ich sie dann zerstampfen, das bringt mir eine leckere Melone ein.

INS IN DEN SCHLEIM

Cool, wenn ich diese Kisten in den Schleim schiebe, dann erhalte ich pro Kiste eine Melone. Zerstampfe ich sie, gehe ich leer aus.



DAS GLIBRION

Das Glibrion ist sehrlichtscheu. Laßt deshalb einfach die Eier vor seinen Augen explodieren, so daß es von der Explosion geblendet wird. Habt Ihr es besiegt, werdet Ihr mit einem Herz belohnt.

Langer Weg zur Melone

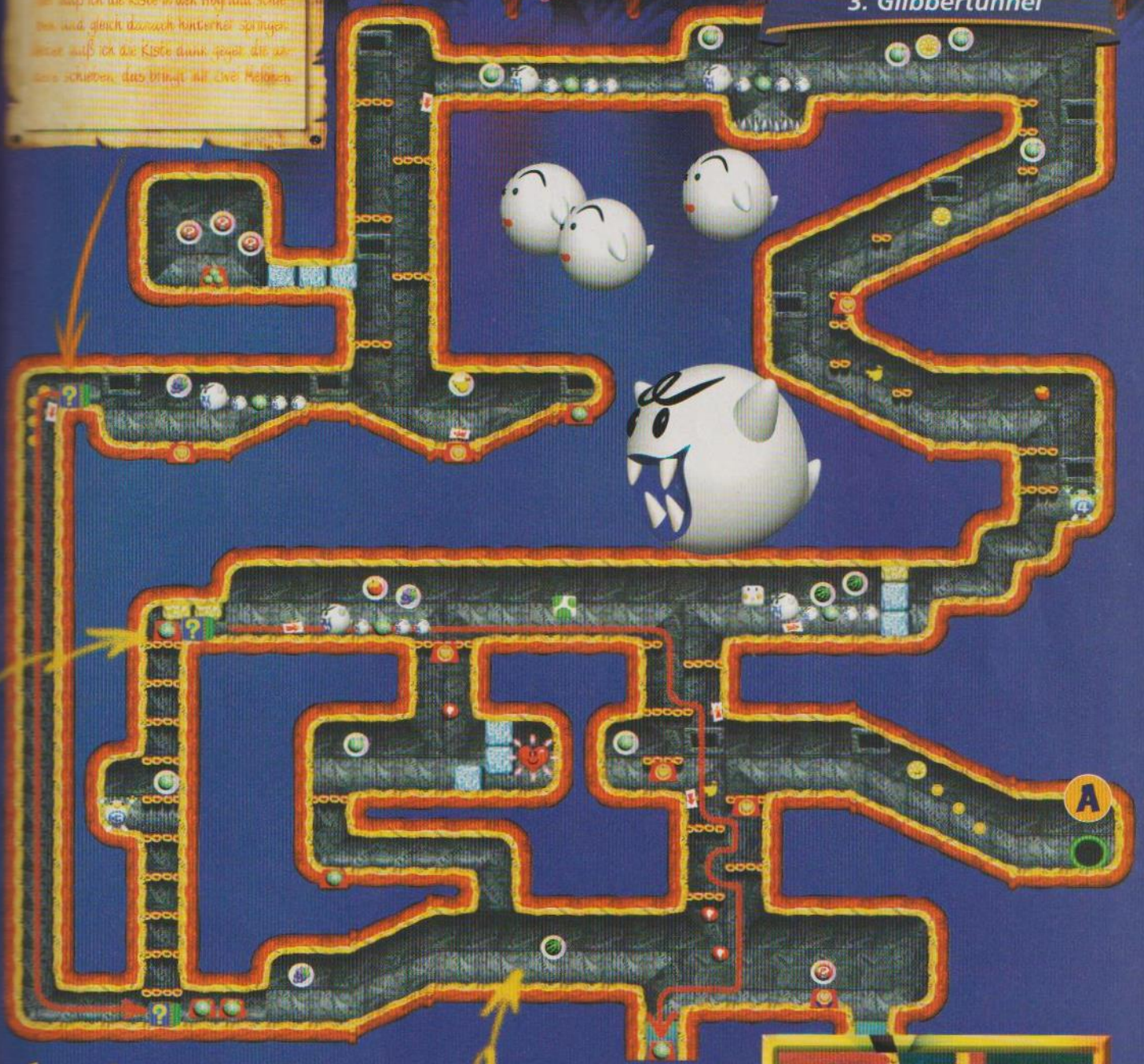
Sicher fragt Ihr Euch, was es mit der Kiste auf sich hat. Am besten ich verrate es Euch gleich, denn darauf werdet Ihr bestimmt nicht kommen. Also, Ihr müßt die Kiste, wie auf der Map eingezeichnet, bis ganz nach unten zu den Schleimpfütze bringen. Erst, wenn Ihr sie in die Pfütze schiebt, erhaltet Ihr für Eure Mühe eine Melone. Um die Geister zu überwinden, solltet Ihr daran denken, daß die Typen immer genau das Gegenteil von dem tun, was tue. Ducke ich mich, gehen sie zum Beispiel nach oben. Auf diese Weise kommt Ihr unbeschadet an den üblen Typen vorbei und könnt die Kiste ungestört nach unten schieben.



Erst die Geister nach oben lenken, dann die Kiste vorbeischieben!

HERZTUNNEL

Wie muß ich die Kiste in den Abgrund schieben und gleich danach hinterher springen, damit ich die Kiste durch gehen die Kiste schieben, das bringt mir zwei Melonen



Plattformen zum Herz

Hey, da ist ja mein alter Kumpel Schnuffel wieder. Nanu, will er mir und Euch mit seinem penetranten Geschnüffel etwas mitteilen oder rieche ich nur streng? Tatsächlich, da muß etwas versteckt sein. Also probiert hier mal meine Stampfattacke aus. Ihr werdet sehen, daß man der Nase eines Schnuffels immer trauen kann. Diesmal bringt meine Stampfattacke zwei Plattformen zum Vorschein, die Euch nach oben zum Herz führen. Vergeßt aber nicht, mindestens zwei Eier bei Euch zu haben, denn sonst könnt Ihr das Herz und die Melone in der Blase nicht befreien.

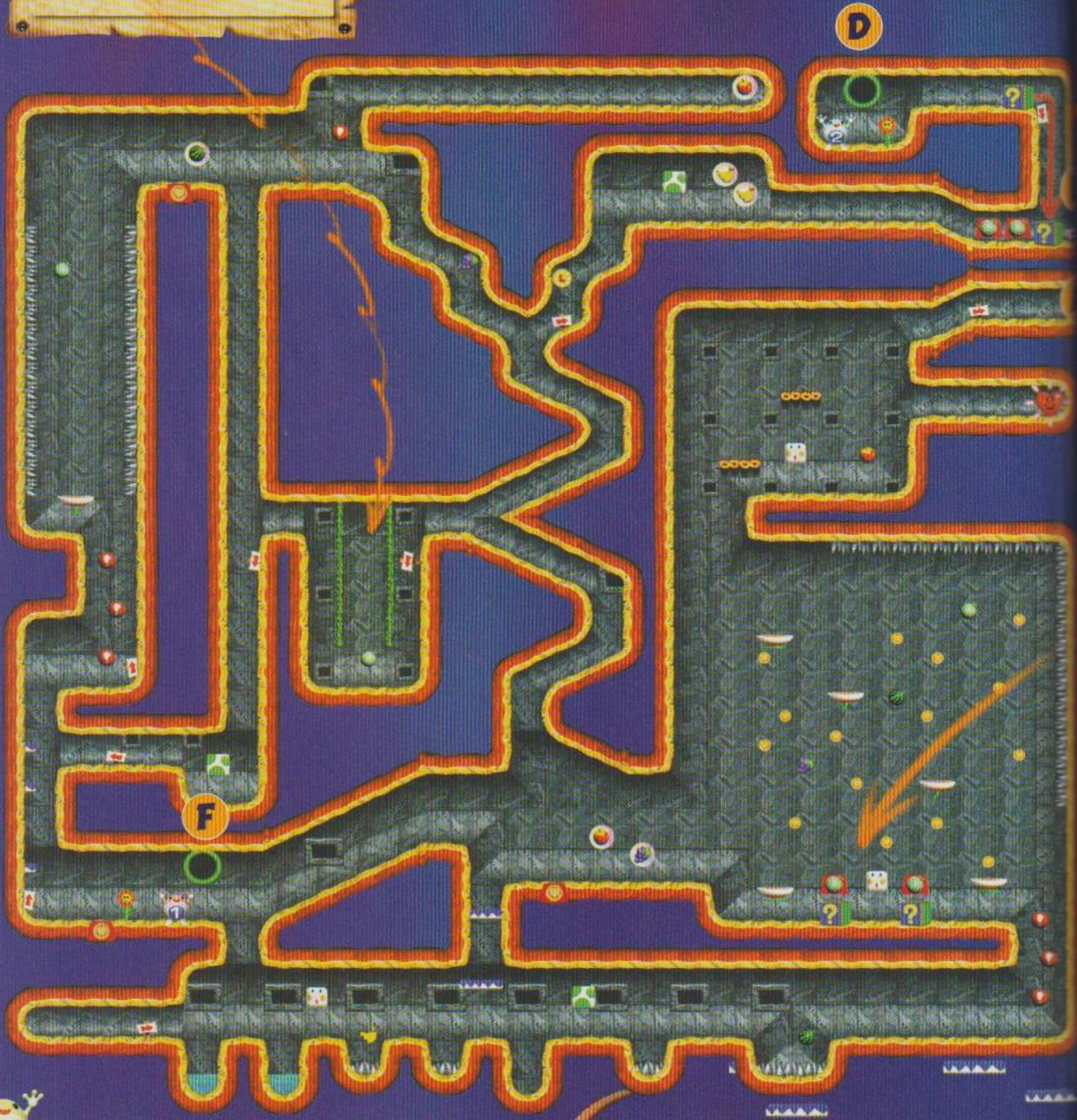


Wow, Plattformen! Die bringen Euch und mich direkt zum Herz.

4. Kanallabyrinth

ICH LERNE KLETTERN

Aegefahren! Hier kann ich erstmals
im Spiel meine Kletterkünste beweisen.
Ihr könnt hier ein wenig mit mir trainieren,
bevor es in anderen Abschnitten ernst wird.



Melonenmus

Sobald Ihr diesen Abschnitt betretet, beginnen im oberen Teil, den Ihr von Eurem Startpunkt aus nicht sehen könnt, zwei Melonen nach unten zu schweben. Glaubt mir einfach, es ist so. Das bedeutet für Euch, daß Ihr Euch verdammt beeilen müßt, um die Dinge noch zu erwischen, bevor sie in den Stacheln landen, denn dann sind sie nämlich verdammt schwer zu erreichen. Laßt Euch also unten nicht allzu viel Zeit, nutzt die Schleimstreifen, spurtet nach oben und vernascht die leckeren Früchtchen.



Erreicht Ihr diese Stelle zu spät, sind die Melonen bereits verschwunden.

BOXENKOLLISIONEN

Auch in diesem Abschnitt kann ich mir gleich vier Melonen verdienen, wenn ich jeweils die beiden oberen und die beiden unteren Kästen zusammenschiebe.



II-Die Höhlen

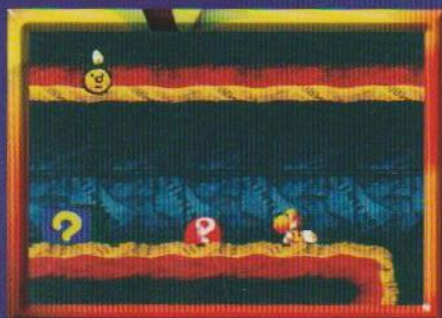
4. Kanallabyrinth



4. Kanallabyrinth



Weiter Weg, harter Aufschlag



Habt Ihr den ?-Schalter, der sich in einem der Felsblöcke befand, aktiviert, erscheint eine Wolkenebene.



Nun könnt Ihr die ?-Truhe zu Ihrem Pendant auf der unteren Ebene bringen.

Auch hier steckt wieder ein Geheimnis hinter der ?-Kiste. Um zwei Melonen zu ergattern, müßt Ihr die Kiste zur zweiten Truhe auf der unteren Ebene bringen. Dabei müßt Ihr zunächst die drei Felsblöcke beseitigen, die Euch daran hindern und dann den ?-Schalter aktivieren, der sich im vierten Felsblock verbirgt. Dieser läßt daraufhin eine Wolkenebene erscheinen, die es Euch ermöglicht, die ?-Kiste nach rechts, bis zum nächsten Abgrund zu schieben. Laßt Ihr sie nun nach unten fallen und springt sofort hinterher, steht sie neben der zweiten Truhe. Nun braucht Ihr die beiden nur noch zusammenzuschieben.



Abgründtie

Auch hier ist es nicht ganz einfach, die zwei Melonen zu erringen. Ihr müßt nämlich die obere Kiste, wie in der Map eingezeichnet, auf die untere schieben. Dabei solltet Ihr zunächst die untere Truhe auf die Kante schieben, so daß Ihr sie als Erhöhung nutzen könnt, um nach oben zu gelangen. Achtet darauf, daß die Kiste so dasteht, daß die obere genau auf sie fällt, wenn sie über den Abgrund geschoben wird. Bei der Durchführung dieser Aktion

dürft Ihr Euch nur über die rechte Seite nach oben begeben, versucht Ihr es über die linke, ist die untere Kiste wieder an ihrer Ausgangsposition.



Laßt Ihr die obere Kiste auf die untere fallen...



...erhaltet ihr zwei Melonen.

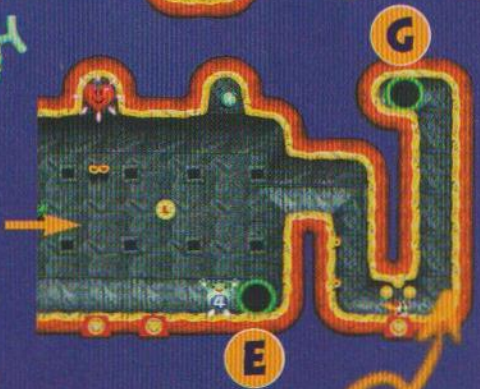


Herzfrucht-Flug

Der obere Ausgang führt in den letzten Raum des Abschnitts. Ihr erreicht den Gang allerdings nur, wenn Ihr kurz zuvor die Herzfrucht freßt, die Ihr immer dann erhaltet, wenn Ihr sechs Früchte in Folge verspeist. Dann nämlich seid Ihr nicht nur unverwundbar, Ihr könnt auch Euren Flatterflug effektiver einsetzen. Dies ist die einzige Möglichkeit, die obere Ebene und somit den Eingang zu erreichen. Achtet also genau darauf, wieviele Melonen Ihr bereits gegessen habt und fahrt Euch als sechste Melone die ein, die sich in der Nische rechts neben dem Superherz befindet. So ist der Weg zum Schacht, der nach oben führt, der kürzeste.



Nur mit strahlender Sonne wird es Euch gelingen, den Schacht bis nach oben hochzuflattern.



II-Die Höhlen

Yoshis Survival-Tips



Wolkenfahrt

(Level 1)



Schnappt Euch Lakitus Wolke und saust damit durch die Höhle.

Nicht nur hier werdet Ihr Euren alten Bekannten Lakitu wiedertreffen. Doch der verhält sich gar nicht nett und behindert sogar Eure Schnüffel-Safari durch die Höhlenwelt. Deshalb solltet Ihr nicht zögern und den Kerl einfach von seiner Wolke blasen. Dann nämlich könnt Ihr die Wolke nutzen, um schwer erreichbare Teile der Höhle zu erforschen.

Vorsicht vor Knochen

(Level 2)



Huch, das Ding sinkt in die Lava. Handelt schnell, sonst brennt Euch bald der Kittel.

Hütet Euch vor diesen Knochen, Leute, denn sie sind nicht wirklich in der Lava verankert. Sobald Ihr auf sie springt, sinken sie nach unten ab. Springt also entweder schnell weiter oder haltet Euch hüpfend oder flatternd auf dem Knochen auf, denn sobald Ihr nicht mehr draufsteht, taucht das Teil wieder aus der Lava auf.

Etwas völlig Neues

(Level 4)



Über die Lianen gelangt Yoshi sicherer ans Ziel

In diesem Level präsentiert sich Yoshi als munterer Lianenkletterer. Das ist nicht nur völlig neu, es kann auch sehr hilfreich sein, denn manchmal ist es sicherer, sich über die Pflanzenseile zu bewegen. Selbst dann, wenn hin und wieder mal ein paar Gegner an den Lianen herumhängen.



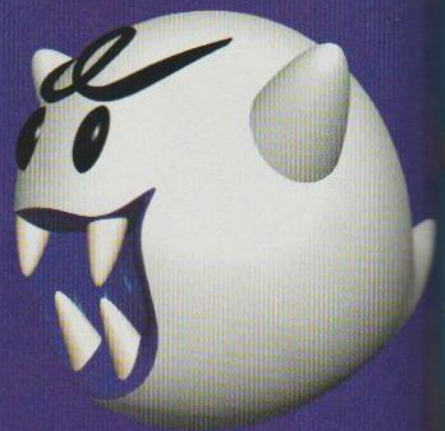
Höhlenspuk

(Level 3)





Bücke ich mich nach unten, verzieht sich der Spuk nach oben.

Diese Geister können schon ganz schön nerven. Nur gut, daß die Typen immer genau das Gegenteil von dem machen, was Yoshi gerade tut. Das nämlich ist Euer Glück, denn auf diese Weise könnt Ihr die Geistergang gegen die Decke manövrieren, wo sie Euch nicht mehr stören kann. Duckt Euch einfach und Ihr werdet sehen, daß der Spuk sich nach oben verzieht.



III – Der Himmel

LEVEL 1-4



Oh Mann, was habe ich schon alles durchmachen müssen! Nach den stinkenden Höhlen geht es nun endlich wieder an die frische Luft. Hier muß ich beweisen, daß ich echt hoch hinaus komme. Natürlich ist mir dabei wieder meine coole Gang behilflich, diesmal in Person von Lakritzo und Lakratzo, Grübatz und den Birdies, die ich einfach mal so als Lufttaxis nutzen werde. Dieses Kapitel ist übrigens ein ganz besonderes, denn hier bekomme ich es am Ende eines jeden Levels mit einem üblen Endgegner zu tun. Nach den ersten beiden sehr luftigen Levels geht es dann in die Kälte, wo es sogar zu schneien anfängt. Also, sorgt dafür, daß mir auf dem Weg keine Eiszapfen an der Nase wachsen. Das wäre zwar im wahrsten Sinne des Wortes ‚cool‘, würde mir aber nicht gefallen!



1. Himmelstour



Der einfache Weg: Holt Euch die Herzfrucht und setzt Eure Stampfattacke ein, wenn alle Shy Guys im Bild sind.



Schwieriger, aber für Melonenjäger unumgänglich: Attackiert jeden einzelnen Shy Guy mit einem Ei und holt Euch dann die Melonen.

Angriff der Shy Guys

Oh-oh, das sind aber viele! In diesem kurzen Levelabschnitt bekommt Ihr es mit jeder Menge fliegender Shy Guys zu tun. Ihr habt zwei Möglichkeiten, die Kerle zu besiegen. Entweder, Ihr holt Euch die Herzfrucht, die auf der unteren Wolkenpartie versteckt ist, wartet bis die Shy Guys da sind und performt dann eine supercoole Stampfattacke. Dadurch werden alle Gegner zu Früchten. Oder aber Ihr bleibt oben bei der Eierbox stehen und werft jedem der Typen ein Ei gegen die Birne. Seid Ihr auf Honigmelonenjagd, empfiehlt sich eher die letztere Methode, denn bei der ersten ist es ziemlich schwierig, zwischen all den Früchten die Melonen herauszupicken. Insgesamt könnt Ihr hier fünf Melonen ergattern.



LAKRATZO UND LAKRITZO

Durch lustiges Hüpfen auf den Rücken der beiden Chabos kann ich die Richtung, in die sie sich bewegen sollen, bestimmen. Also, checkt die Map ab und ab dafür!

GRÜBATZ!

Hey! In diesem Spielabschnitt treffe ich meinen alten Kumpel Grübatz wieder! Auf seinem Rücken kann ich durch die Lüfte reiten.

III-Der Himmel

1. Himmelstour



Ein neuer Weg

An dieser Stelle solltet Ihr Euch ganz besonders konzentrieren. Um nämlich den nächsten Abschnitt des Levels zu erreichen, müßt Ihr unbedingt das ?-Schild mit einem Ei treffen. Dadurch wird eine Wolkentreppe aktiviert, die Euch zu einer Vase führt. Verfehlt Ihr das Schild, müßt Ihr das ganze Level noch einmal spielen, um eine neue Chance zu erhalten. Die Vase führt

Euch zu D, wo Euch ein Power-Marathon erwartet, in dem Ihr auch wieder Eure Treffsicherheit unter Beweis stellen müßt. Macht Euch übrigens keine Sorgen, etwas in dem angebrochenen Spielabschnitt zu verpassen, nach Abschnitt D könnt Ihr noch einmal den Grübatz-Ritt mitmachen.



Habt Ihr das ?-Schild getroffen, führt Euch eine Wolkentreppe zur Vase, die Euch in den nächsten Abschnitt bringt.

ZUM ANFANG



UNTER DER WOLKE

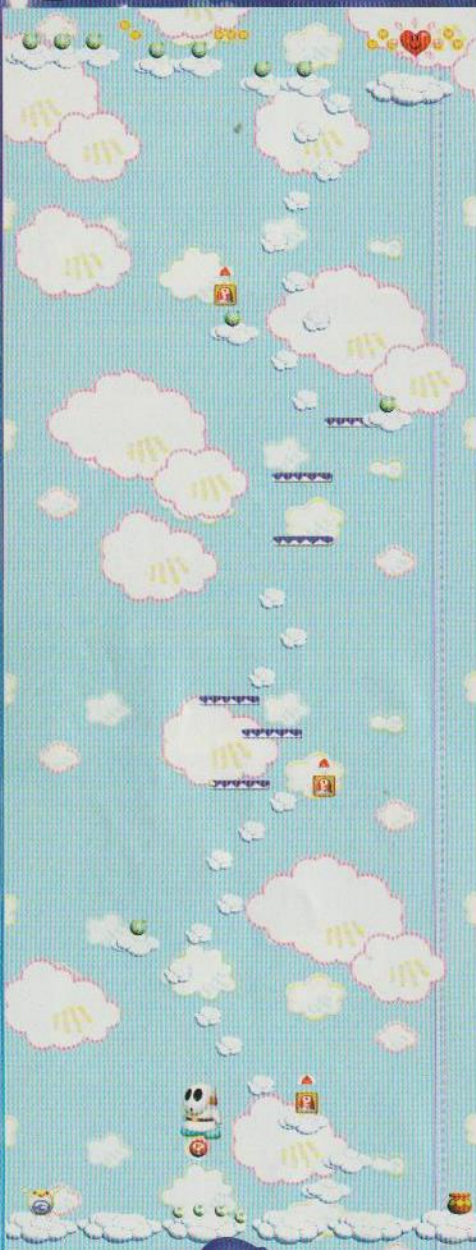
Wer hätte das gedacht? Verbirgt sich doch tatsächlich unter der kleinen Dreckschwelle eines der begehrten Superherzen!



1. Himmelstour

III-Der Himmel

1. Himmelstour

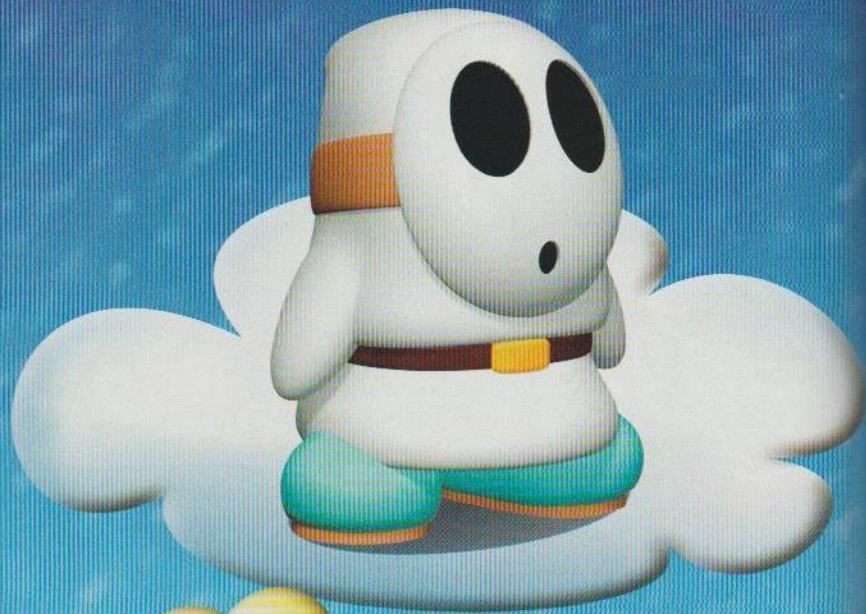


Power-Marathon

In diesem Abschnitt erwarten Euch gleich drei ?-Schilder, die Ihr hintereinander aktivieren müßt. Jedes der Schilder läßt einige Wolken und Plattformen erscheinen, die Euch nach oben führen. Verfehlt Ihr eines der ?-Schilder, geht's bergab und Ihr habt keine weitere Chance, den Rest des Abschnitts zu erkunden. Also, zielt genau und bewegt Euch möglichst schnell nach oben, denn so gewinnt Ihr einige Sekunden, um den nächsten Wurf sicher ins Ziel zu bringen. Versagt Ihr, müßt Ihr auch in diesem Fall das ganze Level noch einmal spielen, um zu erfahren, was sich über den Wolken befindet.



Zielt auf den Schalter, damit neue Wolken und Plattformen entstehen, die Euch nach oben bringen.



SCHIMMERWOLKE

Habt Ihr in diesem Level 30 Früchte gesammelt, kommt Ihr zum Endgegner. Die Schimmerwolke könnt Ihr nicht mit Eiern bezwingen. Schleckt sie einfach solange ab, bis sie verschwunden ist!

2. Spiralenturm

III-Der Himmel

2. Spiralenturm

Rakete zum weißen Shy Guy

An dieser Stelle könnt Ihr Euch mittels der Eiertulpe nach oben befördern. Habt Ihr bereits einen Eurer Yoshis verloren, befindet sich im ersten der beiden Zwischenräume eine ?-Blase. In ihr verbirgt sich ein weißer Shy Guy, der Euch den verlorenen Bruder wieder zurückholt, wenn Ihr mit ihm im Schlepptau das Level beendet. Allerdings müßt Ihr Euren Eierflug im richtigen Moment mit dem B-Knopf unterbrechen, um zur ?-Blase zu gelangen. Andernfalls saust Ihr an den beiden Zwischenräumen vorbei und landet auf der obersten Ebene, von der aus Ihr Euch dann wieder nach unten begeben müßt, um den Vorgang zu wiederholen. Erreicht Ihr die Stelle und habt zuvor noch keinen Yoshi verloren, befindet sich keine ?-Blase im Zwischenraum.



Befindet Ihr Euch an dieser Stelle, müßt Ihr den B-Knopf drücken, um den Eierflug zu unterbrechen.



Nun könnt Ihr ein Ei gegen die ?-Blase werfen und den weißen Shy Guy befreien.



2. Spiralenturm

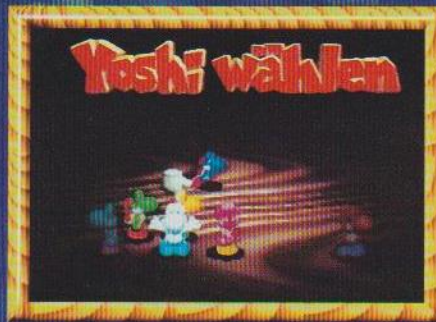
Der weiße Yoshi

Nachdem Ihr ja bereits den schwarzen Yoshi kennengelernt habt, ist es nun an der Zeit, Euch den weißen Yoshi vorzustellen. Ihr erreicht ihn, indem Ihr nicht aufs Blatt springt und durch die Luft eiert, sondern Euch weiter nach links unten begeben. Hier findet Ihr dann eine ?-Blase vor, in der sich das weiße Ei verbirgt. Alles, was Ihr jetzt noch tun müßt, ist, das Level unbeschadet zu beenden.

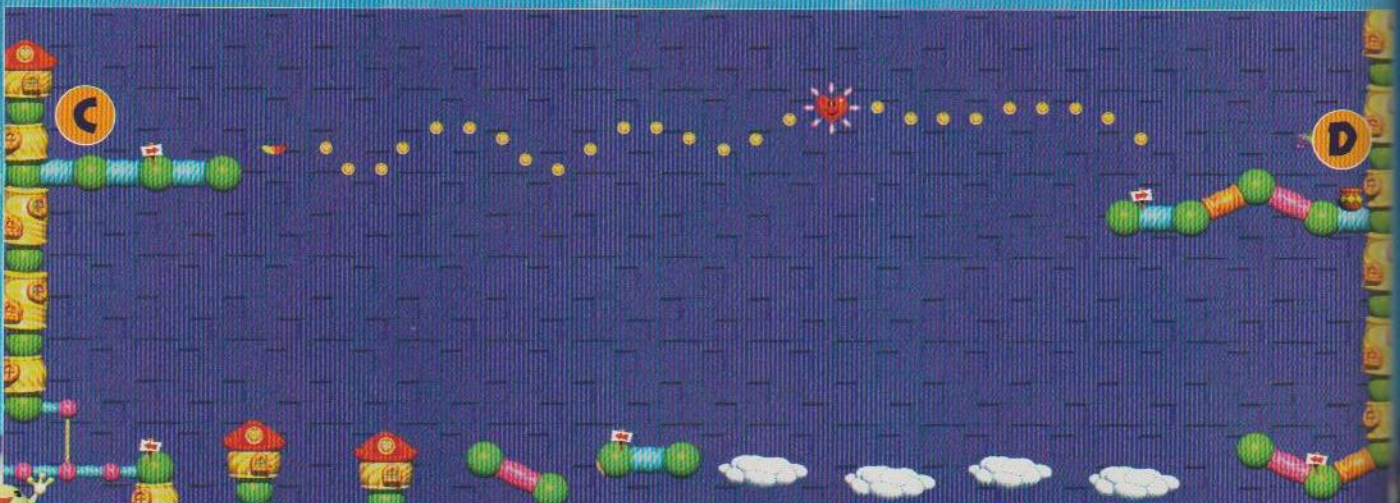
Der weiße Yoshi wird Euch dann im Aufenthaltsraum begrüßen.



Habt Ihr ein Ei gegen die ?-Blase geworfen, offenbart sich Euch das weiße Yoshi-Ei!



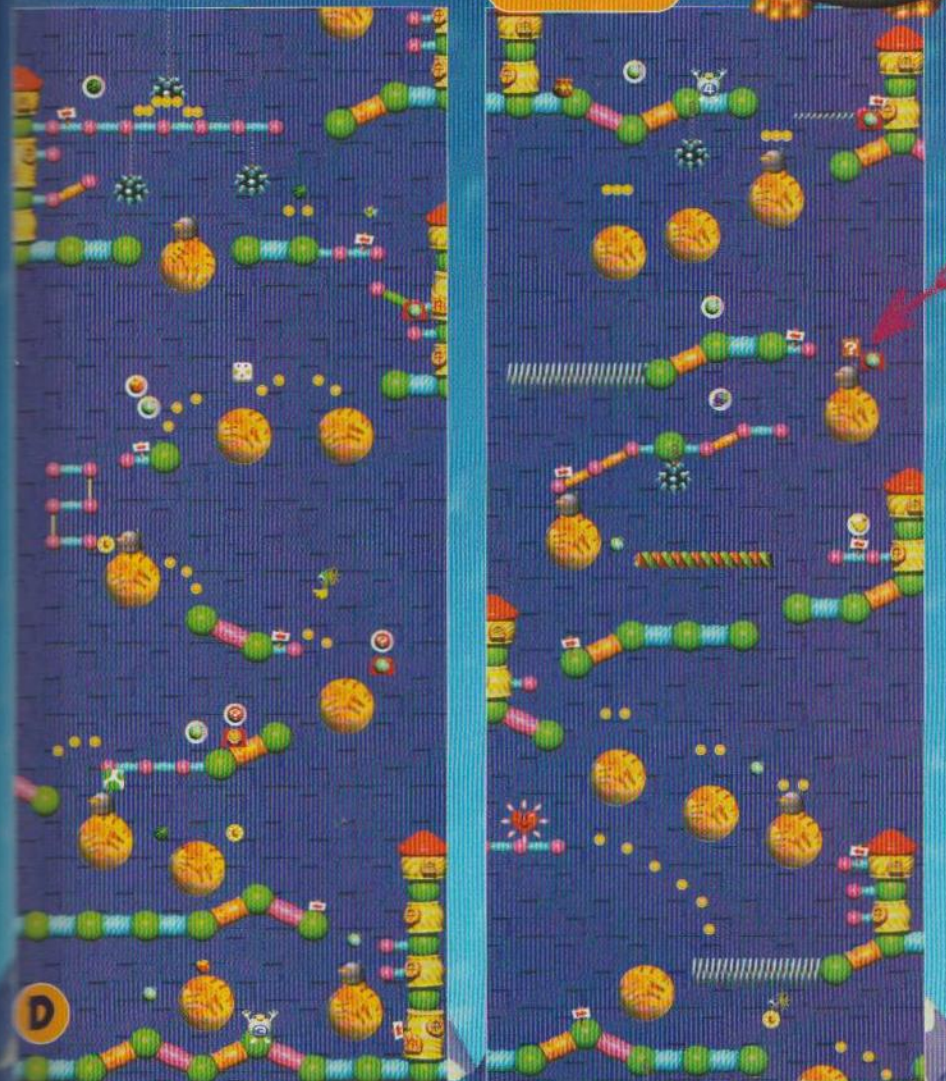
Beendet Ihr nun unbeschadet das Level, erwartet Euch der weiße Yoshi im Auswahlbildschirm.



Münzenflug Eine weitere, besondere Herausforderung erwartet Euch bei diesem Bonuspiel. Wieder einmal geht es darum, das Ziel zu erreichen, ehe der gefräßige Bob-Bomb eine der Melonen im Display erreicht. Diesmal jedoch könnt Ihr das Ziel nicht zu Fuß erreichen, Ihr müßt auf einem Blatt durch die Luft segeln. Kurz zuvor hattet Ihr ja bereits Gelegenheit, den Blattflug etwas zu trainieren. Nun könnt Ihr herausfinden, ob Eure Flugkünste ausreichen, um die sieben Melonen zu ergattern. Beim Fliegen solltet Ihr Euch in kurzen Flugbögen bewegen, damit Ihr zusätzlich auch die Münzen einsammeln könnt. Fliegt also nicht zu weit nach unten, denn das kostet Zeit und Münzen.



III-Der Himmel
2. Spiralenturm



ZUM ANFANG



Mit kurzen Flugschleifen sicher und schnell ans Ziel.

Abroxas!
Springe ich zehnmal an diesen ?-Block, erhalte ich eine Melone. Das weiß auch Abroxas, der Euch davon abhalten will. Ich muß also schneller als der Rabe sein!

INVISO
Auch in diesem Level gibt es wieder einen Endgegner: Inviso, der Unsichtbare. Sobald Ihr erkennen könnt, wo er sich befindet, solltet Ihr ihm gezielt ein Ei gegen die Omme semmeln. Nach drei Treffern gibt Inviso auf.

3. Winterreise



SHY GUY FORMATION
Wenn es mir gelingt, alle vier Shy Guys mit einem Wurf zu erledigen, bringt mir das eine Melone ein. Ich darf jedoch nicht zu lange zögern, sonst fliegen sie weiter.



SCHNUFFELS RIECHKOLBEN

Der Nase des coolen Kötters kann ich wirklich vertrauen. Zeigt er mir doch immer die Vase, die mich in einen Abschnitt führt, in dem es leckere Melonen gibt.



KISTENKARAMBOLAGE

Schiebe ich die beiden Kisten zusammen, erhalte ich gleich zwei Melonen. Hoffentlich wird mir von den Dingen nicht irgendwann schlecht...



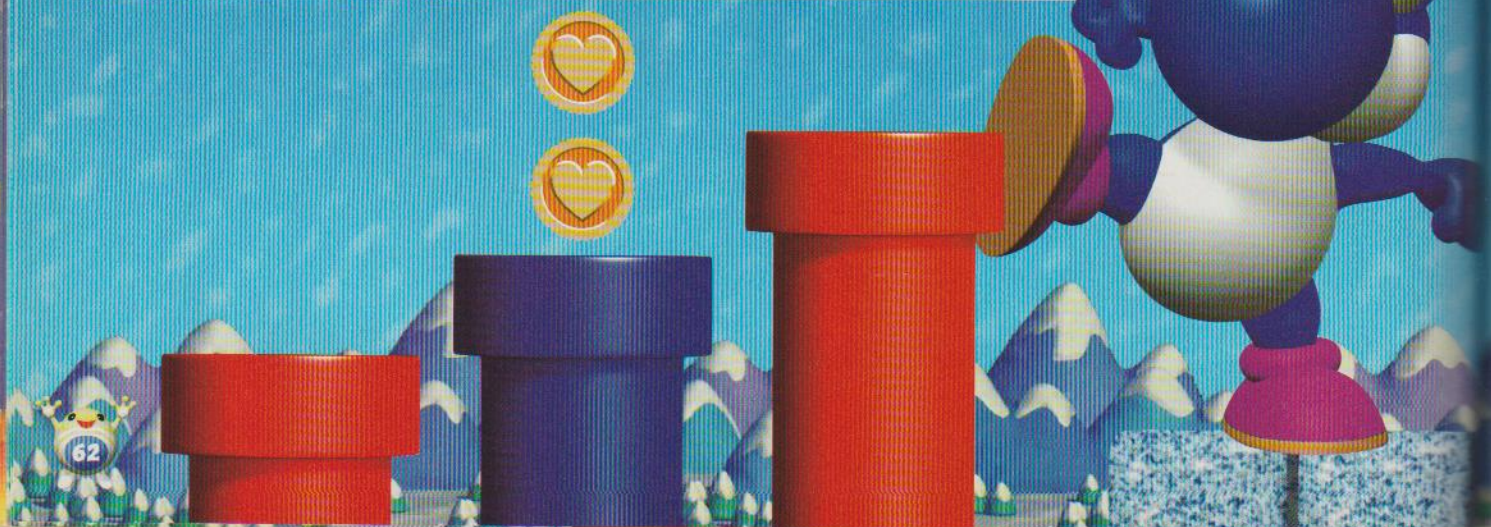
3. Winterreise

Überraschung hinter Stein

Es ist schon unglaublich, wo Onkel Tezuka überall die Melonen versteckt hat. Selbst in den Felsblöcken gibt es welche zu finden, wie auf der Map zu sehen ist. Hinter einigen anderen Felsblöcken verbergen sich übrigens noch andere Überraschungen, allerdings nicht gerade freudige. Seid Ihr jedoch auf Highscore-Jagd, solltet Ihr alle Blöcke sprengen, denn hier und da ist auch ein Shy Guy versteckt, der Euch einige Punkte einbringt. Bewegt Ihr Euch auf den wippenden Rohren, solltet Ihr übrigens aufpassen, daß Ihr beim Schießen nicht abschubbert, denn sonst landet Euer Yoshi schneller im Schloß von Bowser als Ihr ‚Honigmelone‘ sagen könnt.



In den Felsblöcken verbergen sich neben zwei Melonen auch einige andere Überraschungen.





Langer Weg zum Ziel

Halt! Bevor Ihr die Kiste sinnlos zerstampft und dafür mit keiner Melone belohnt werdet, solltet Ihr Euch erstmal die Map genau anschauen. Am Ende des Weges, auf dem die Kiste plaziert ist, befindet sich nämlich eine Zielflagge, die Ihr bisher nur aus den Bonusgames kennt. Schiebt Ihr nun die Kiste bis zur Zielflagge, erhaltet Ihr dafür eine Melone. Ihr seht also, fast in jeder Kiste befindet sich eines der leckeren Früchtchen, ihr müßt nur herausfinden, wie Ihr es herauslockt. Schaut Euch daher immer zunächst in der näheren Umgebung einer ?-Kiste um, bevor Ihr sie zerstampft.



Schiebt Ihr die Kiste zur Zielflagge, erhaltet Ihr eine weitere Melone.



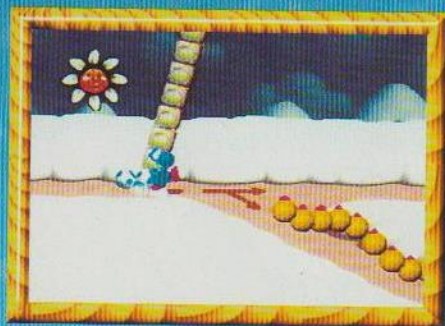
WOLKENDSCHINN

Bei ihm müßt Ihr Euch hauptsächlich vor den herunterfallenden Stachelkugeln und dem heißen Atem in acht nehmen. Nach drei Treffern an beliebiger Stelle seines Körpers gibt der Dschinn auf.

4. Schneeborg

HAASTER ODER YOSHI?

Whoa! Das macht Spaß! Um das Rad in Bewegung zu setzen, muß ich einfach im Rad in die gewünschte Richtung laufen. Dabei muß ich jedoch auf die Lücke im Rad und diverse Gegner achten.



Wartet, bis der Dingelchen-Wurm sich nach unten verzieht und lauft dann los.

Der Dingelchen-Wurm

Diese Dingelchen-Dinger sind ganz schön nervend, Ihr könnt sie nämlich weder verschlingen, noch zerstampfen, noch mit einem gezielten Eierwurf aus dem Weg räumen. Da gibt's nur eins, Ihr müßt ihnen aus dem Weg gehen. Eigentlich kein Problem, doch beim Bonusspiel, in dem Ihr Kisten stapelt, müßt Ihr an einem Dingelchen-Wurm vorbei. Versucht also, den richtigen Zeitpunkt abzapfen und wartet, bis der Wurm sich auf den unteren Weg begibt. Dann solltet Ihr die Kisten ein wenig nach vorn kippen lassen und möglichst schnell den Weg entlangbrezeln.

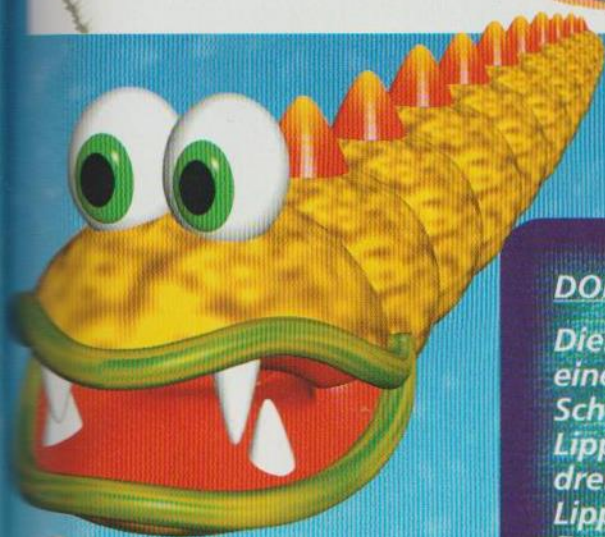


STAMPF UND RENN!

Ausgerechnet hier hat Onkel Tezuka eine Melone plaziert, wie mies! Um sie zu bekommen, muß ich eine Stampfattacke ausführen, mir das Früchtchen schnappen und mich dann schnell aus dem Staub machen.

III-Der Himmel

4. Schneeberg



DON BONGO

Dieser Gegner hat einen ganz besonderen Schwachpunkt: Seine Lippen! Schafft Ihr es, ihm dreimal ein Ei gegen die Lippen zu semmeln, habt Ihr Don Bongo bezwungen. Als Munition dienen Euch dabei die herunterfallenden Teile, die Ihr schlucken müßt, um Eier zu erhalten.



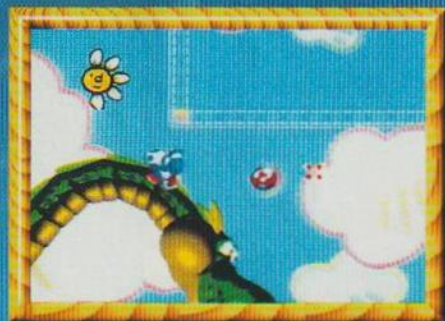


Yoshis Survival Tips

Grübatz und die Positionen der Melonen

(Level 1)

Bevor Ihr Euch auf den Rücken von Grübatz schwingt, solltet Ihr Euch die Map und die Positionen der Melonen genau anschauen, damit Euch keine entgeht. Denkt außerdem daran, mindestens vier Eier dabei zu haben, denn vier Melonen sind in ?-Blasen verborgen. Verschwendet also nicht unnützlich Eier für die Gegner.



Nur mit ausreichendem Eiervorrat erhaltet Ihr hier die Melonen.

Schießt die Piep-Pieps ab!

(Level 2)

Die Piep-Pieps sind nervende kleine Drecksäcke, die mich an der ein oder anderen Stelle ganz schön ärgern. Schlucke ich sie, erhalte ich zwar ein Ei, aber keine Energie. Werfe ich jedoch ein Ei gegen sie, verwandeln sie sich in Quiek-Queiks. Fresse ich nun einen der Quiek-Queiks, werden meiner Blume des Lebens zwei Blätter hinzugefügt. Auf diese Weise kann ich neue Energie tanken.



Bewerfe ich die Piep-Pieps mit einem Ei, verwandeln sie sich...



...in Quiek-Queiks. Schlucke ich einen Quiek-Quiek, erhalte ich Energie.

Versteckte Hinweise

(Level 3)



Oberhalb der Münzen befinden sich 1-Bälle, aus denen aus Ihr Melonen einsammeln könnt.

Oftmals – nicht nur in diesem Level – geben Münzen versteckte Hinweise auf andere Gegenstände. Die Münzen, die Ihr beispielsweise auf dem Bild sehen könnt, weisen Euch auf höher gelegene 1-Bälle hin, die Euch wiederum drei Melonen einbringen. Checkt deshalb immer alles ganz genau ab und sucht selbst an den unmöglichsten Orten nach den Melonen.

Lakitus Wolke

(Level 4)

Wieder einmal macht sich Lakitu hier einen Spaß daraus, Euch ein wenig zu ärgern. Deshalb solltet Ihr ihm möglichst schnell ein Ei gegen die Birne werfen und seine Wolke konfiszieren. Besonders zum Öffnen der unteren ?-Blase kann die Wolke sehr praktisch sein. Denkt aber auch daran, daß sich Lakitus Wolke nach einiger Zeit auflöst. Spätestens dann solltet Ihr sicher sein, daß sich feste Boden unter Euch befindet.



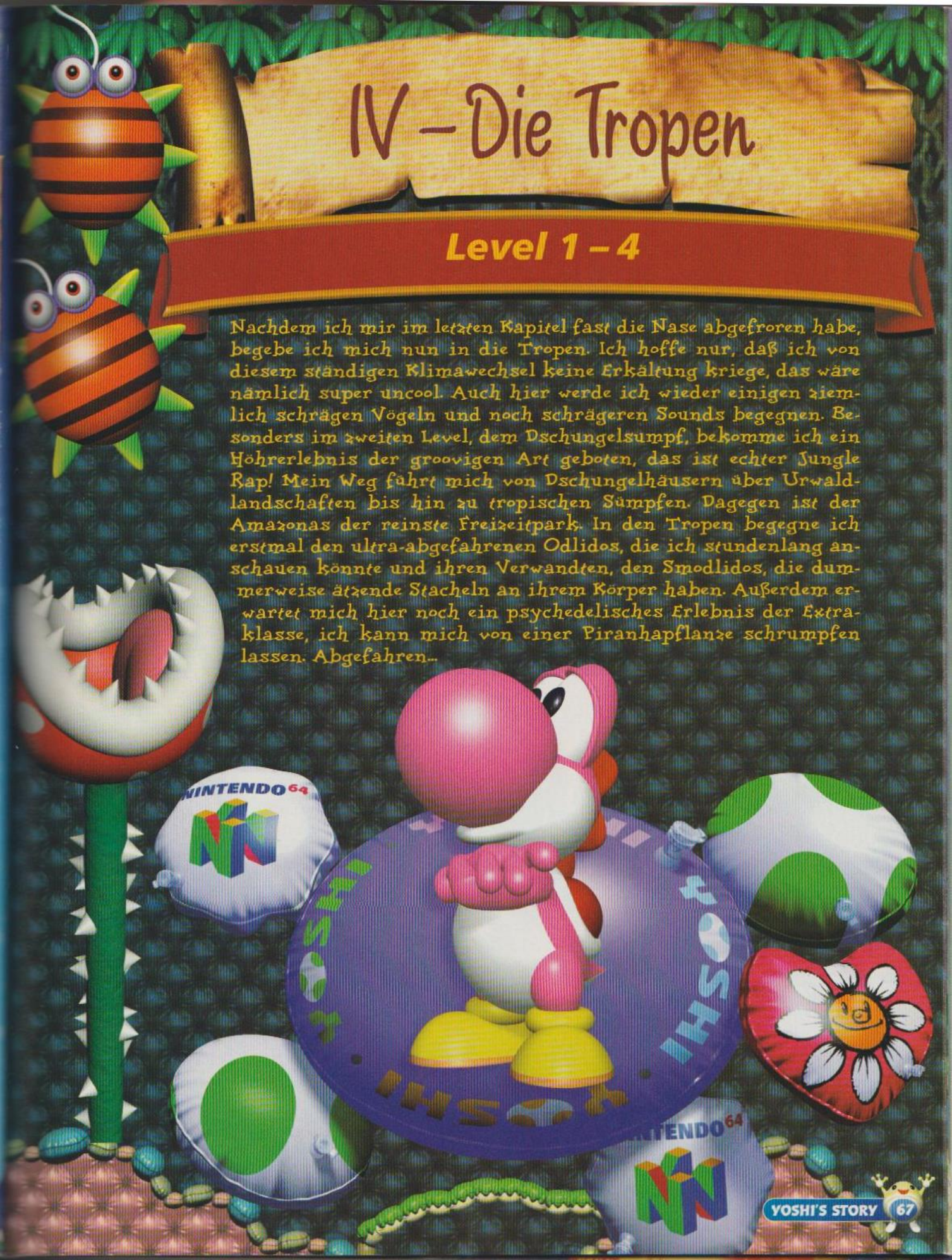
Habt Ihr die Wolke, seid Ihr nicht mehr auf die Röhren-Wippen angewiesen.



IV – Die Tropen

Level 1 – 4

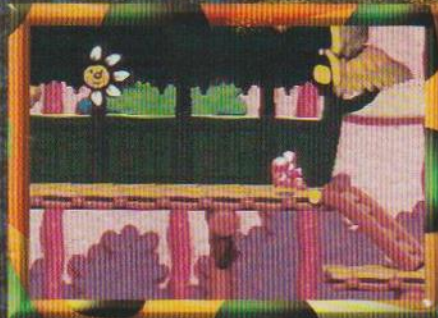
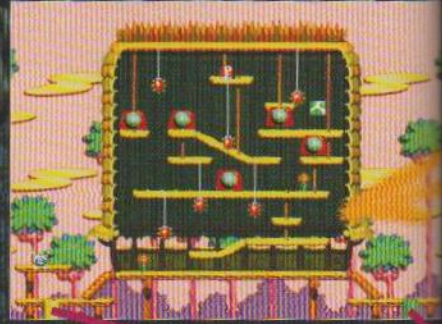
Nachdem ich mir im letzten Kapitel fast die Nase abgefroren habe, begeben wir uns nun in die Tropen. Ich hoffe nur, daß ich von diesem ständigen Klimawechsel keine Erkältung kriege, das wäre nämlich super uncool. Auch hier werde ich wieder einigen ziemlich schrägen Vögeln und noch schrägeren Sounds begegnen. Besonders im zweiten Level, dem Dschungelsumpf, bekomme ich ein Hörerlebnis der groovigen Art geboten, das ist echter Jungle Rap! Mein Weg führt mich von Dschungelhäusern über Urwaldlandschaften bis hin zu tropischen Sümpfen. Dagegen ist der Amazonas der reinste Freizeitpark. In den Tropen begegne ich erstmal den ultra-abgefahrenen Odlidos, die ich stundenlang anschauen könnte und ihren Verwandten, den Smodlidos, die dummerweise ätzende Stacheln an ihrem Körper haben. Außerdem erwartet mich hier noch ein psychedelisches Erlebnis der Extraklasse, ich kann mich von einer Piranhapflanze schrumpfen lassen. Abgefahren...



1. Baumhaus

Melonenhäuser

Dieses Level besteht aus einem Zentrum, von dem aus Ihr in sechs verschiedene Buschhäuser gelangt. In jedem dieser Häuser gibt es fünf Melonen zu finden. Mit diesem Wissen könnt Ihr also genau feststellen, in welchem Haus Euch noch eine Melone fehlt. Auch diesmal sind die Melonen wieder auf die verschiedensten Arten zu erringen. Manche liegen einfach ganz offen da, andere sind in Steinen versteckt und einige erscheinen erst, wenn Ihr in einem Haus alle Münzen eingesammelt habt. Von allen Spielabschnitten ist dies sicherlich der übersichtlichste, auch wenn es Euch im Spiel nicht so vorkommen mag. Orientiert Euch einfach an der Map und Ihr werdet auch hier zum Meister der Melonen.

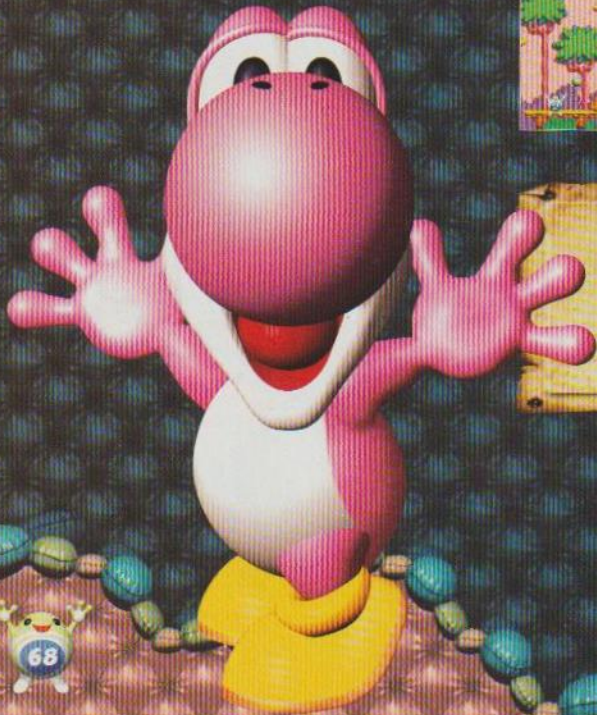


Vom Zentrum aus gelangt Ihr in verschiedenen Richtungen zu den einzelnen Häusern.



MÜNZENLOHN!

Diese Melone offenbart sich erst, nachdem ich alle Münzen des Hauses eingesammelt habe.



IV - Die Tropen

1. Baumhaus

Melonensprint

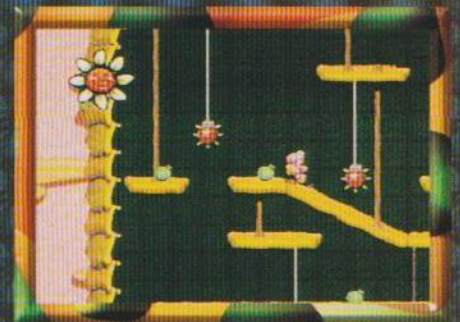
In diesem Haus ist es nicht ganz einfach, die Melonen zu ergattern. Zunächst müßt Ihr Euch nämlich nach oben begeben und den ?-Schalter aktivieren. Dieser läßt dann die fünf Melonen erscheinen, die Ihr nun möglichst schnell einsammeln müßt, denn die Schaltermagie hält nicht lange an. Dabei stören Euch allerdings die Araknos, die Ihr leider nicht beseitigen könnt. Deshalb solltet Ihr, bevor Ihr den Schalter aktiviert, Eure Energie auffüllen, denn es ist nur sehr schwer möglich, in der Eile einen Zusammenstoß mit einem der Araknos zu vermeiden. Gelingt es Euch innerhalb der Zeit nicht, alle Melonen einzusammeln, sind die nicht gesammelten verloren.

MÜNZENLOHN 2

Auch diese Melone wird erst dann sichtbar, wenn alle Münzen im Haus eingesammelt wurden.



Aktiviert zunächst den Schalter und beeilt Euch dann beim Einsammeln der Melonen.



Die Melonen bleiben nur für kurze Zeit sichtbar, danach verschwinden sie wieder.

MÜNZENLOHN 3

Auch hier muß ich alle Münzen einsammeln, um die Melone sichtbar zu machen.

BIENENSCHWARM

An dem Bienenschwarm komme ich nur schleichend vorbei und nur dann, wenn wenige Bienen zu sehen sind.



2. Dschungelsumpf

Kistenrick

An dieser Stelle erwartet Euch ein weiteres Kistenrätsel. Hier findet ihr drei ?-Kisten vor, die nebeneinander angeordnet sind. Diesen Kisten könnt Ihr gleich drei der leckeren Melonen entlocken. Dazu müßt Ihr zunächst die mittlere Kiste zerstampfen, die Euch bereits eine Melone als Inhalt beschert. Als nächstes solltet Ihr die beiden verbliebenen Kisten gegeneinanderschieben, denn das bringt Euch zwei weitere Melonen ein. Zerstampft Ihr jedoch eine der beiden äußeren Kisten zuerst, geht Euch eine Melone verloren. Auch hier gilt: Erst überlegen, dann handeln.



Schiebt Ihr nun die beiden verbliebenen Kisten gegeneinander, erscheinen zwei weitere Melonen.



Zerstampft zunächst die mittlere Kiste, die Euch die erste Melone einbringt.



SCHALTERTRICK

Aktiviere ich den ?-Schalter, erscheint auf dem Grund des Flusses eine Melone, die jedoch nach kurzer Zeit wieder verschwindet. Ich muß mich also beeilen.



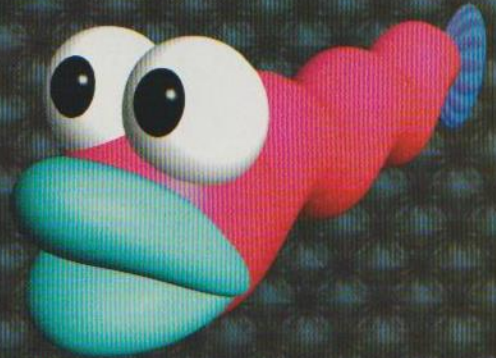
VORSICHT VOR GROSSEN FISCHEN!

Versuche ich, die Kiste mit einer Stampfattacke zu öffnen, kann es passieren, daß mich der große Fisch verschluckt. Deshalb sollte ich sehr vorsichtig vorgehen, wenn ich die Kiste öffnen will.



IV - Die Tropen

2. Dschungelsumpf



VON

B



Balanceakt

Hier erwartet Euch eines der schwierigsten Bonusgames des gesamten Spiels. Erneut geht es hier um das Stapeln von Kisten, doch diesmal müßt Ihr nicht nur von links nach rechts laufen, Ihr müßt zudem eine Treppe aus Felsblöcken überwinden, um zur Zielflagge zu gelangen. Und das ist mit so vielen Kisten gar nicht so einfach. Denkt daran, daß Ihr den Neigungswinkel der Kisten verändern könnt, indem Ihr Euch nach links oder rechts bewegt. So könnt Ihr entweder die Kisten stark nach vorne kippen lassen und die Treppe in einem durchgehenden Lauf überwinden oder Stufe für Stufe nehmen und dabei die Kisten immer neu ausbalancieren.



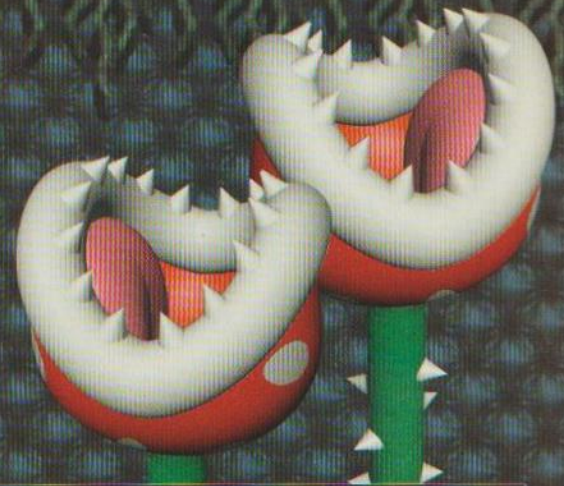
Dieses Ziel zu erreichen ist ziemlich schwer.



3. Piranhawald

IV - Die Tropen

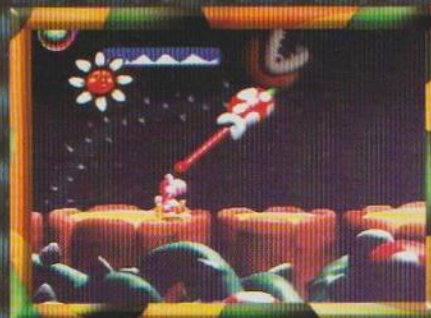
3. Piranhawald



Vorsicht vor dem Schumpf-Piranha

An dieser Stelle solltet Ihr ganz besonders vorsichtig vorgehen. Gleich zu Beginn des Abschnitts werdet Ihr nämlich mit zwei uncoolen Schumpf-Piranhas konfrontiert. Diese Kerle warten nur darauf, daß Ihr in ihre Reichweite kommt, damit sie Euch verschlucken können. Spucken sie Euch dann wieder aus, seid Ihr für einen Moment verdammt klein und könnt keine Eier werfen. Zudem verliert Eure Pflanze gleich mehrere Blätter, das nervt! Mit einem gezielten Wurf lassen sich die Pflanzen jedoch davon überzeugen, Euch nicht zu verschlucken. Habt Ihr keine Eier mehr, solltet Ihr versuchen, zur Wolke zu gelangen, die über den beiden Piranhafratzen schwebt. Dort nämlich befindet sich eine Eierbox, die Euch mit neuer Munition versorgt.

A



Verschluckt Euch diese Schumpf-Piranha-Pflanze...



...kann man Euch kaum noch sehen.



3. Piranha-Wald

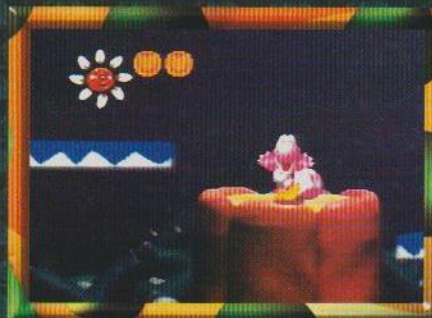
BEELUNG!

Sobald ich diesen Abschnitt betrete, beginnt die Melone nach unten zu segeln. Ich darf mir also nicht zu lange Zeit lassen, wenn ich sie noch erreichen will!

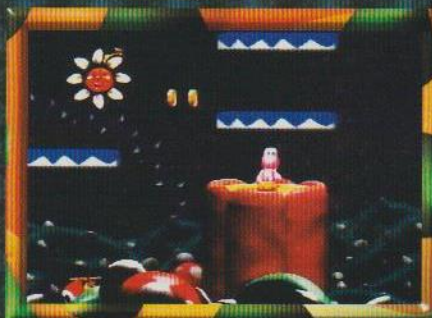


Plattformen-Paradies

Nanu? Ein Herz über den Wolken und kein Weg der dorthin führt? Das kann nicht sein! Stimmt, denn wenn Ihr auf der angezeigten Ebene ein bißchen herumschnüffelt, werdet Ihr schon bald fündig werden. Mit einer Stampfattacke macht Ihr drei Plattformen sichtbar, die Euch zur Wolke führen, die genau über der Felssäule schwebt. Von dort aus könnt Ihr dann locker nach links hoppeln und das begehrte Herz einsammeln. Auf dem Rückweg könnt Ihr Euch übrigens bei einer Eierbox noch mit neuen Wurfgeschossen versorgen, die Euch im Kampf gegen einige nervende Shy Guys sicher sehr hilfreich sein werden.



Schnüffelt Ihr auf dieser Ebene etwas herum, werdet Ihr schnell fündig.



Nachdem Ihr die Stampfattacke eingesetzt habt, erscheinen Plattformen, die nach oben führen.

BREITERE PLATTFORMEN!

Besitzt meine Sonne des Lebens alle Blätter, verbreitern sich die Plattformen!



Flitzemünzen-Phänomen

An dieser Stelle findet Ihr eine ?-Box vor, die in der Luft schwebt. Um sie einfacher zu erreichen, könnt Ihr den Ball benutzen, der sich links von der Box befindet. Achtet deshalb darauf, daß Ihr ihn nicht unbedacht in den Abgrund schubbert, denn sonst geht Euch hier eine Melone verloren. Springt also auf die rechte Hälfte des Balls und lauft auf dieser nach links. Auf diese Weise bewegt Ihr den Ball nach rechts. Habt Ihr ihn schließlich unter der ?-Box plaziert, braucht Ihr nur noch gegen die Box zu hüpfen und die Flitzemünzen einzusammeln. Für diese Mühe erhaltet Ihr dann eine Melone.



Bewegt zunächst den Ball unter die ?-Box.

Nun könnt Ihr gegen die Box springen und die Flitzemünzen befreien.



3. Piranhawald

IV - Die Tropen

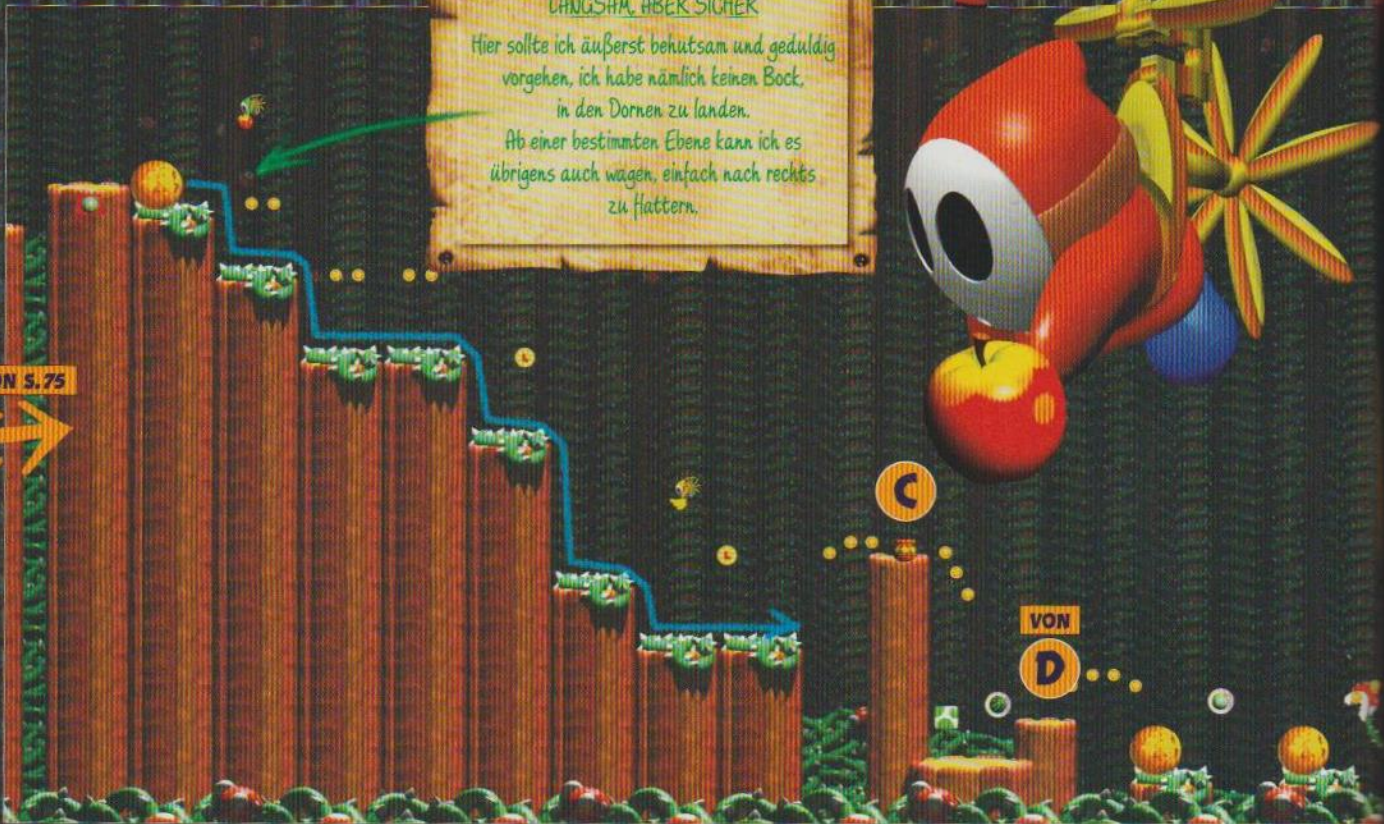
3. Piranhawald

LANGSAM, ABER SICHER

Hier sollte ich äußerst behutsam und geduldig vorgehen, ich habe nämlich keinen Bock in den Dornen zu landen.

Ab einer bestimmten Ebene kann ich es übrigens auch wagen, einfach nach rechts zu flattern.

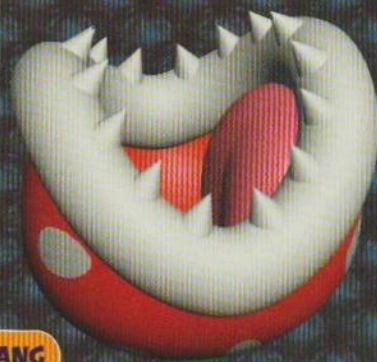
VON S. 75



VON



ZUM ANFANG



4. Plastodschungel

IV - Die Tropen

4. Plastodschungel

DIE ODLIDOS

Vor denen muß ich keine Angst haben, es sind Kumpels. Vollführe ich auf den roten Odlidos eine Stampfattacke, dann werden sie kleiner. Auf diese Weise komme ich übrigens auch ans Herz.

MELONENMAGIE

Lasse ich mich von dem blauen Odlido in die Luft heben und springe dann hoch, erscheint wie durch ein Wunder eine Melone, das ist cool.

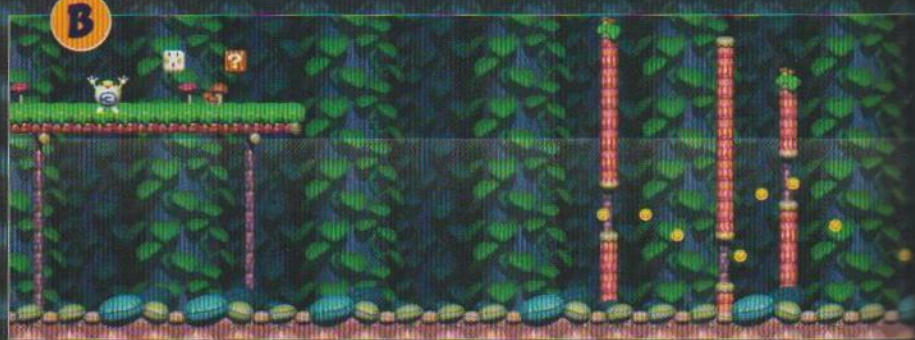


4. Plastodschängel



DREI MELONEN

Aktiviere ich den ?-Schalter, der sich in der Blase befindet, erscheinen unten gleich drei Melonen, die ich schnell einsammeln muß, bevor sie wieder verschwinden. Der rote Odildo macht Platz, wenn ich auf ihn stampfe.



Tauchsprint

In diesem Bonusgame müßt Ihr mal wieder Eure Schnelligkeit unter Beweis stellen. Diesmal jedoch nicht zu Lande oder in der Luft, sondern unter Wasser. Sobald Ihr gegen die ?-Box springt, läuft Eure Zeit. Das Tückische dabei ist, daß Ihr nicht einfach direkt zum Ziel schwimmen könnt. Der Weg führt Euch durch sechs enge Passagen, in denen Euch auch noch einige Fische begegnen, die Ihr besser nicht berühren solltet. Orientiert Euch unter Wasser an den Münzen, denn sie zeigen Euch an, wo sich der nächste Durchgang befindet. Berührungen mit den Fischen vermeidet Ihr durch schnelle Richtungsänderungen.



Die Münzen zeigen Euch an, in welcher Höhe sich die nächste Passage befindet.

IV - Die Tropen

4. Plastodschungel

DIE SMODLIDOS

Entfernte Verwandte der Odlidos. Entschließe ich mich für eine Fahrt im Faß, muß ich besonders auf die hängenden Smodlidos achten, denn nicht selten fallen sie einfach von den Ebenen ab, unter denen ich im Faß fahre.



DIE LETZTE MELONE!

Sammele ich in diesem Abschnitt alle Münzen, erscheint an dieser Stelle eine Melone!



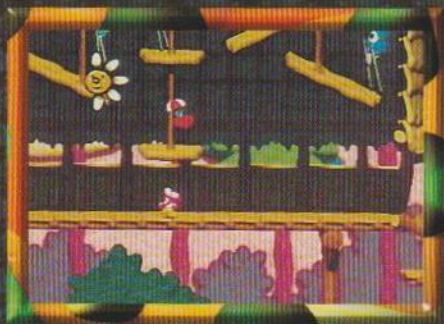


Yoshis Survival Tips

Herzfrucht-Spektakel

(Level 1)

Wenn Ihr es geschickt anstellt, könnt Ihr hier in fast allen Häusern eine Herzfrucht ergattern und seid somit unverwundbar. Sammelt in jedem Haus die fünf Melonen und holt Euch dann im nächsten Haus die Melonen, die am einfachsten zu bekommen sind. Schon seid Ihr unverwundbar und könnt die Häuser leichter durchsuchen. Achtet auch darauf, daß in manchen Häusern Melonen außerhalb liegen.



Im diesem Haus (A) findet Ihr eine Herzfrucht, ohne vorher Melonen sammeln zu müssen.

Big Blurp & Big Slurp

(Level 2)



Im Piranhawald solltet Ihr Euch vor allem vor Big Blurp in acht nehmen. Sobald Ihr nämlich springt oder durch die Luft flattert, wittert Blurp seine Chance und versucht Euch zu fressen. Sicher seid Ihr nur, wenn Ihr nicht springt und Euch laufend fortbewegt.



Big Blurp hat Euch zum Fressen gern, sobald Ihr übermütige Sprungmanöver riskiert.

Ein weiterer übler Geselle ist Big Slurp, er macht Euch naß, indem er Euch mit Wasser bespritzt. Begegnet er Euch im Wasser, frißt er Euch sogar.



Seid Ihr ständig in Bewegung, hat Big Slurp kaum eine Chance, Euch zu erwischen.



Ein seltener Anblick: Yoshi mit Mini-Eiern.

Yoshis kleine Eier

(Level 3)

Das sieht man nicht alle Tage. Yoshi mit drei Mini-Eiern. Um sie zu bekommen müßt Ihr Euch von dem Schrumpf-Piranha verkleinern lassen und in diesem Zustand an die Eierbox springen, die nun Mini-Eier auswirft. Wenn Ihr Eure ursprüngliche Größe wieder habt, braucht Ihr nur noch die kleinen Eier einsammeln und könnt sie sogar verschießen.

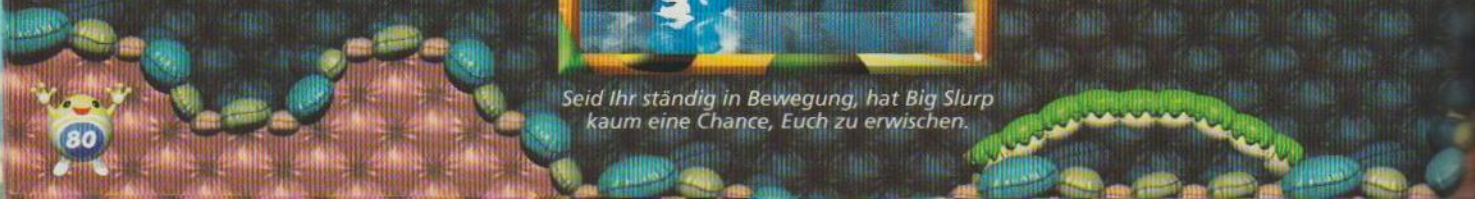
Die Fahrt im Faß

(Level 4)



Vorsicht vor Dingen, die hängen! Die Smodlidos fallen dann ab, wenn Ihr unter ihnen seid.

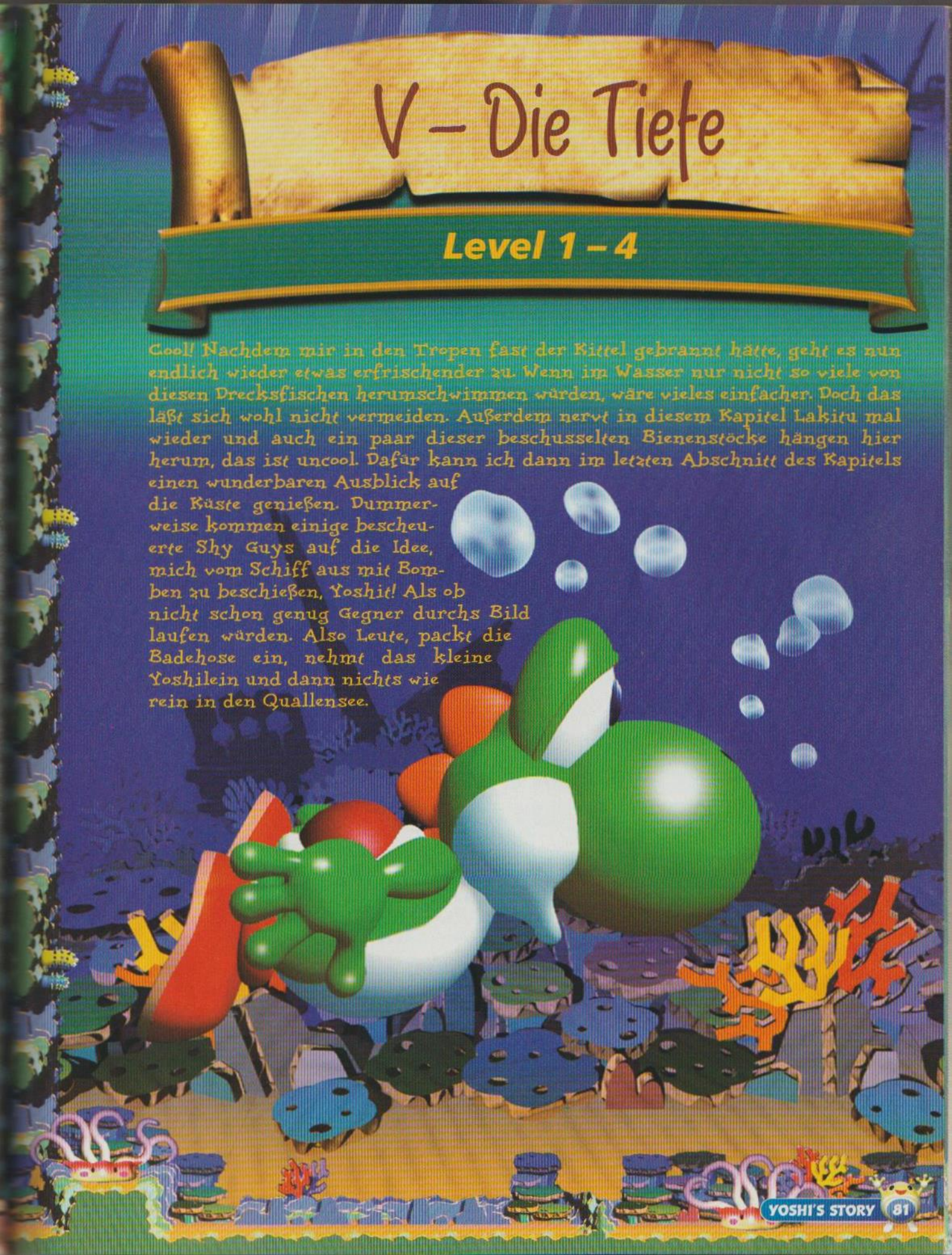
Entschließt Ihr Euch, im Faß den Fluß hinabzutreiben, solltet Ihr Euch vor den hängenden Smodlidos in acht nehmen. Die fallen nämlich nur zu gern in dem Moment nach unten, wenn Ihr Euch gerade unter ihnen befindet. Stoppt also Eure Fahrt kurz und wartet, bis die Dinger abgefallen sind.



V - Die Tiefe

Level 1 - 4

Cool! Nachdem mir in den Tropen fast der Kittel gebrannt hätte, geht es nun endlich wieder etwas erfrischender zu. Wenn im Wasser nur nicht so viele von diesen Drecksfischen herumschwimmen würden, wäre vieles einfacher. Doch das läßt sich wohl nicht vermeiden. Außerdem nervt in diesem Kapitel Lakitu mal wieder und auch ein paar dieser beschusselten Bienenstöcke hängen hier herum, das ist uncool. Dafür kann ich dann im letzten Abschnitt des Kapitels einen wunderbaren Ausblick auf die Küste genießen. Dummerweise kommen einige bescheuerte Shy Guys auf die Idee, mich vom Schiff aus mit Bomben zu beschießen, Yoshie! Als ob nicht schon genug Gegner durchs Bild laufen würden. Also Leute, packt die Badehose ein, nehmt das kleine Yoshielein und dann nichts wie rein in den Quallensee.



1. Quallensee



ENERGIE TANKEN!

Zwischendurch Energie tanken ist ganz einfach, wenn ich durch die Röhre zum Garten der Blumen des Lebens krieche!

Münzen und Fisch auf'm Tisch!

Toll, hier gibt's jede Menge melonige Leckerli, die sind besser als Fruchtemüsli und Vollkornkekse zusammen (obwohl das ja auch nicht zu verachten ist...)! Doch da ist einer, der Euch den fruchtigen Spaß vermiesen will, was absolut nicht okay ist: Die Drehwutz wuselt die ganze Zeit drehend hier rum!

Um die verborgenen vier Melonen zu finden, müßt Ihr nämlich erst alle Blurps verspeisen und alle Münzen einsammeln, dann erscheinen die saftigen Bälle. Ja, und dann nichts wie weg, denn die Drehwutz ist jetzt reichlich sauer!



Erst schön alles aufessen...



...dann gibt's Melonen zum Nachtisch!





Millionen Melonen-Guys

In diesem Abschnitt des Levels erwarten Euch unzählige viele Shy Guys. Wenn Ihr genau hinsieht, wird Euch auffallen, daß zwei von ihnen Melonen tragen. Genau diese beiden gilt es nun mit gezielten Wurfen zu treffen. Dabei habt Ihr nur einen einzigen Versuch, denn die Shy Guys erscheinen nur ein einziges Mal, danach verschwinden sie wieder. Ziel also genau auf die beiden Jungs mit den Melonen, die anderen können Euch egal sein. Bevor Ihr dann wieder verschwindet, solltet Ihr übrigens nicht vergessen, die Melone im linken Teil des Abschnitts zu erschüttern und einzusacken.

Ein gezielter Wurf holt mit zwei Melonen-Guys vom Himmel.



Da sieht man schon die rote Abordnung.



ZUM ANFANG



V - Die Tiefe
1. Quellensee

F

E

VON F

G

E

D

2. Fischweier

SEPTIMONIS MELONE

Das Tentakel-Ekel hat doch tatsächlich eine Melone in den fängen. Aber die kriege ich schon, wenn ich ganz, ganz vorsichtig bin...



A



B



C

D

EIN HERZ UND DREI MELONEN
Wow, ein Herz! Cooles Teil, doch noch cooler ist die Tatsache, daß zudem drei Melonen erscheinen, wenn ich es einsamme.



MELONENSCHWARM

Erst schlucke ich ordentlich alle Fische, kriege noch sieben Melonen - und dann erscheint noch eine Herzfrucht! Unter Wasser werde ich richtig verwöhnt!



B



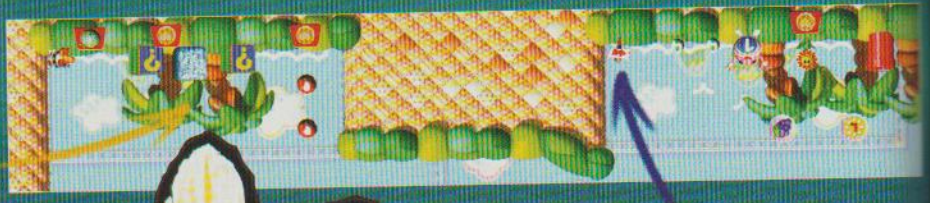
Immer wieder steht man im Yoshi-Leben vor Rätseln – so ist das nun mal. Aber wie soll man zwei Kisten zusammen-schubbern, wenn ein schwerer Steinblock dazwischenliegt? Ganz ein-fach, indem man den Stein mit einem gezielten Eierwurf zerbröselt. Auf diese Weise habt ihr dann keine Probleme mehr, die beiden Kisten gegeneinander-zudruschieben und die Melonen er-scheinen zu lassen.

Man wird Euch belohnen mit schönen Melonen.

Wir machen den Weg frei...



Kraftvoll
schießen heißt
Melonen
Kriegen



VERSTECKTE PLATTFORMEN
Mit einer Stampfatacke erscheinen plötzlich viele schöne Aussichtsplattformen, auf die ich springen kann!

V - Die Tiefe
2. Fischweiber

2. Fischweier



MELONE IM BIENENSTOCK
Der Bienenstock birgt ein Geheimnis, und als ich ein Ei dagegen geworfen habe, hat er's mir verraten: Die letzte Melone dieses Levels fiel heraus!



Eine schwierige Situation...



...wird meisterlich gemeistert!

Der Schalter & der Bienenschwarm

Nachdem Ihr den Schalter vor dem Bienenkorb aktiviert habt, habt Ihr nun die Möglichkeit zwei Melonen zu ergattern – wenn Ihr geschickt seid. Die Bienen lassen Euch nämlich nur vorbei, wenn Ihr Euch möglichst langsam bewegt und unauffällig verhaltet. Andernfalls halten sie Euch auf und schicken Euch zurück. Achtet beim Passieren darauf, daß nur wenige Bienen vor dem Korb herumfliegen. Bewegt Ihr Euch dann im langsamen Laufschrift oder gar schleichend, habt Ihr gute Chancen, die beiden Melonen zu holen. Laßt Euch aber auch nicht zu viel Zeit, denn die Melonen liegen nur eine begrenzte Zeit dort.



DER 2-MELONEN-SCHALTER
Eine Stampfattacke bringt immer wieder Spaß. Erstens wackelt alles so schön, und außerdem findet man auch manchmal lustige Sachen. Diesmal ist es ein Schalter, der mir zwei Melonen einbringt.





DER HERZ-SCHÄLTER
An dieser Stelle muß ich das
herunterseghnde ? mit einem Ei bewerten.
Als Lohn winkt mir ein Superherz.

NICHT SCHIEßEN!
Klar der Typ nervt, doch ballert ihn nicht
gleich ob, denn außer den Stachelballen
läßt er auch fünf Melonen fallen.
Ich sollte also abwarten, bis ich die
Früchte habe und ihm dann erst ein
Ei gegen die Birne semnehn!

?-ARGLIE
Dieses ?-Bällchen erscheint,
wenn ich auf dem unteren Ball nach
oben springe. Es enthält eine Melone.

3. Limboplateau

V - Die Tiefe

3. Limboplateau

3. Limboplateau

V - Die Tiefe

3. Limboplateau



Ganz schön groß, die Wasablos!

Angriff der Wasablos

Passiert Ihr diese Stelle des Spielabschnitts, ziehen dicke Regenwolken auf. Aus den Wolken tropfen die riesigen Wasablos nach unten. Ihr habt mehrere Möglichkeiten, ihnen zu entgehen. Entweder Ihr rast einfach an den Wolken vorbei und gebt ihnen erst gar keine Möglichkeit, Euch nass zu machen oder Ihr bewegt Euch eher langsam und bringt die Kerle mit einem einfachen Sprung zum Platzen. Essen solltet Ihr sie nicht, denn die Wasablos sind äußerst unbekömmlich. Hütet Euch auch vor Ihren Hüpfattacken, denn die sind schwer auszurechnen.



ZUM ANFANG

MELONENFLUG

Schnappe ich mir Lakitus Wolke,
komme ich leichter an die Melonen ran,
die von Fly Guys getragen werden.

STENSTÄPFER
 Eigentlich werfe ich ja jeden Stein zu
 Staub, aber hier muß ich
 draufstampfen, denn so kriege ich staub
 Staub eine Melone. Cool!



LUSTIGES RÖHRENHÜPFEN.
 Nur als ich in jeden Zwischenraum
 bei den Röhren gesprungen bin,
 habe ich die Melone bekommen.
 Ziemlich viel Arbeit für so wenig Melone...

4. Piratënbucht

V - Die Tiefe

4. Piratenbucht



4. Piratenbücht



MELONENSTAMPFER
 Um die beiden Melonen in den Steinen erscheinen zu lassen, muß ich auf den Steinen eine Stampfattacke vollführen.



Die nerven einen dermaßen an, diese ätzigen Piraten mit ihren Bob-Ombs!



Jetzt ein cooler Wurf...
 Voilà!

Herz in der Luft

An dieses Herz heranzukommen, ist nicht ganz einfach. Bewegt Ihr Euch über die Wolken, werdet Ihr vom Schiff aus beschossen und versucht Ihr es über die Birdies, werdet Ihr von Fly Guys angegriffen. Dennoch führt der einfachere Weg über die Birdies. Denkt aber daran, genug Wurfgeschosse mitzunehmen, damit Ihr den Angreifern und auch den störenden Steinen eins reinsemeln könnt.



B

YOSHI GUCK-IN-DIE-LUFT

Wenn ich auf den !-Bällen stehe,
sollte ich öfters mal nach oben schauen,
denn so kann ich weitere !-Bälle sehen!

Zungensalto-Stakkato

Eine weitere Gelegenheit, Euch durch ein Bonusspielchen sieben Melonen zu verdienen. Aktiviert einfach den ?-Block und startet dann das Zungensalto-Stakkato. Bevor Ihr jedoch startet, solltet Ihr Euch genau die Map ansehen und Euch den besten Weg einprägen. Schafft Ihr es, die Ziellinie zu erreichen, bevor der gefräßige Drecksbomb die Melonen futtert, werdet Ihr mit dem Hauptgewinn belohnt, sieben Melonen.



Junge, Junge, was 'ne Zunge!



Melone am Abgrund

Level 3

Yoshis Survival Tips

Die Quallofatze

Level 1

Unter dem Wasserspiegel lauern ja etliche Böslinge. Dazu zählen auch die Quallofatze, die echt eklig sind. Die Viecher, denen man besser nicht an den Glibberkörper kommt, haben manches Leckerli verschluckt – mit meiner langen Zunge kann ich's ihnen aber schnell abluchsen, ohne sie zu berühren.



Diese fiesen Quallen dürft Ihr nicht berühren, aber mit einem Zungenschlag kriegt Ihr ein Leckerli.

Die großen Klappen

Level 2



Wer keinen unliebsamen Smodlido-Kontakt haben will, der bleibt von den Blasen weg!

Bruda Blubba sieht vielleicht harmlos aus, wenn er nicht die große Klappe aufreißt. Aber wenn er sein breites Lachen aufsetzt, dann muß man wirklich aufpassen, daß man nicht in die Luftblasen hineinschwimmt. Weil die nämlich – was Luft unter Wasser nun mal macht - nach oben steigen und uns arme Yoshis mit in die Höhe heben. Leider warten an den Decken immer die gummiartigen, pieksigen Smodlidos, und die tun weh!



Mit der langen Zunge lassen sich ?-Blasen, die über dem Abgrund schweben, problemlos verschieben.

Oftmals befinden sich ?-Blasen genau über dem Abgrund. Das ist uncool, aber hier kommt einmal mehr die lange Zunge von uns Yoshis zum Einsatz. Mittels dieser läßt sich die Blase problemlos an Orte verschieben, an denen man festen Boden unter den Füßen hat. Auf diese Weise kann kein Leckerli, das sich in der Blase verbirgt, verlorengehen. Habt Ihr übrigens mal keine Eier, um eine Blase zu öffnen, könnt Ihr auch einfach eine Weile darauf rumhopsen. Das dauert zwar eine Weile, aber irgendwann platzt die Blase dann doch.

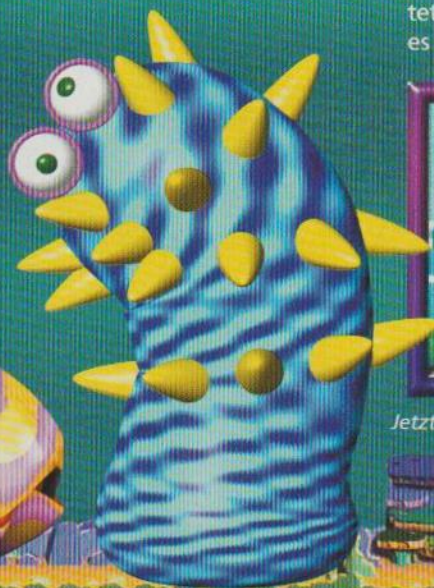
Das explosive Geschehen

Level 4

Piraten in der Bucht der Yoshi-Insel – was die Burschen hier zu suchen haben, weiß nur Bowser selbst. Die Bob-Ombs, die sie werfen, sind explosiv und laufen auch noch blöde in der Gegend rum. Da empfiehlt es sich, die schwarzen Knaller einfach zu schlucken und wegzuwerfen, damit sie einem nicht um die Ohren fliegen! Wartet aber nicht zu lange, denn sonst macht es bereits in Euren Händen bumm!



Jetzt aber weg mit dem schwarzen Knallbonbon!



VI - Das Finale

Level 1 - 4



YOSHI!

Whoa! Ich hab's geschafft! Endlich bin ich im Schloß des demüthigen Bowser's angekommen. Doch nun stehen mir meine bisher schwersten Prüfungen bevor. Aber cool wie ich nun mal bin, werde ich auch diese Herausforderung meistern. Im Schloß ist es ganz

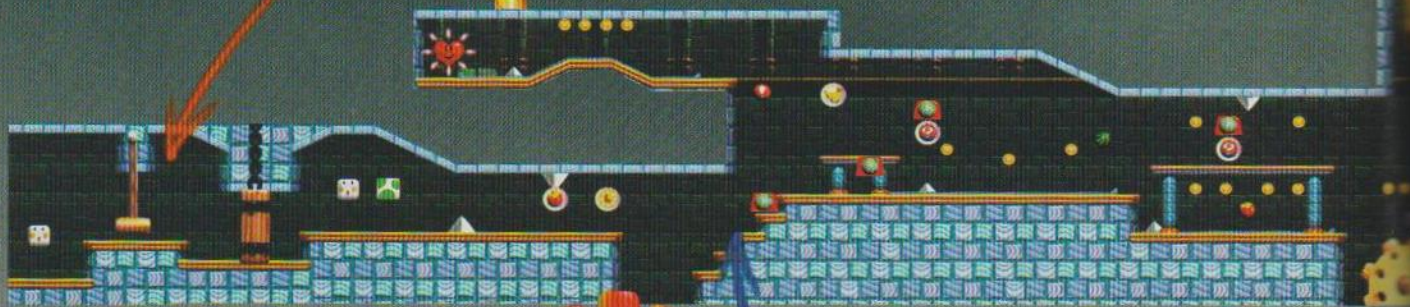
schon dunkel und sehr unheimlich. Außerdem weiß man nie, was eines
sonstigen Tag heißt, ich weiß es schon, denn Chabel Trunks hat nur ein paar Scheinwerfer
Brennen. Ich bin mit den verschüchternen Aeren von Bowser und Sky durch zu run. Ich bin
König im Schloß und fallen. Ich habe die noch unentdeckten ganz schön viele
und die erhablich nach Bowser. Ich bin im Tempel, nachdem der stolze King Bowser
hat und ganz der ist mit unheimlichen Taktik. Ich bin dabei!

1. Tüftelschloß



DAS PENDEL

Bringe ich das Pendel zum Schwingen, indem ich mich daraufstelle und mich hin- und herbewege, so hebt sich die Tür rechts vom Pendel.



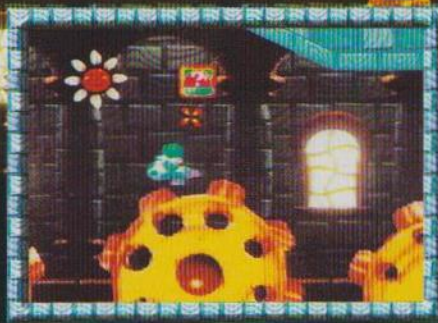
STUFENTRICK

Die eingezzeichnete Melone erscheint nur dann auf der obersten Stufe, wenn ich alle unteren Stufen zuvor betreten habe.



Vasenwahn

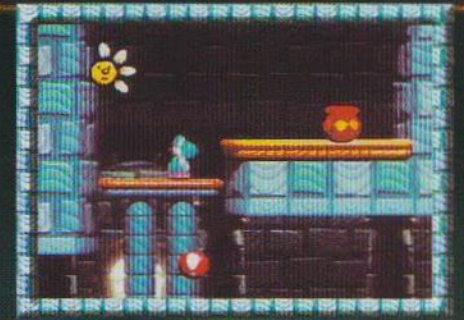
Nachdem Ihr den ?-Schalter, der in der Blase verborgen ist, aktiviert habt, müßt Ihr Euch möglichst schnell nach rechts begeben. Über dem dritten Zahnrad (von links) findet Ihr dann einen weiteren Schalter, den Ihr mit einem gezielten Eierwurf betätigen müßt. Dieser Schalter wiederum läßt zwei !-Bälle vor den Säulen der rechten Ebene erscheinen, die es Euch ermöglichen, nach oben zur Vase zu gelangen. Wichtig ist, daß Ihr Euch nicht zu lange Zeit laßt, die verschiedenen Aktionen zu tätigen, denn der zweite Schalter und auch die !-Bälle verschwinden bereits nach kurzer Zeit wieder.



Habt Ihr den ersten Schalter betätigt, müßt Ihr Euch schnell zum zweiten begeben, der über einem der Zahnräder schwebt.

VI - Das Finale

1. Tüftelschloß



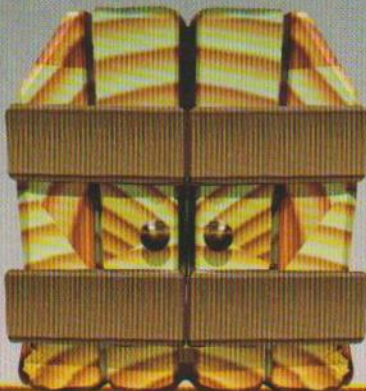
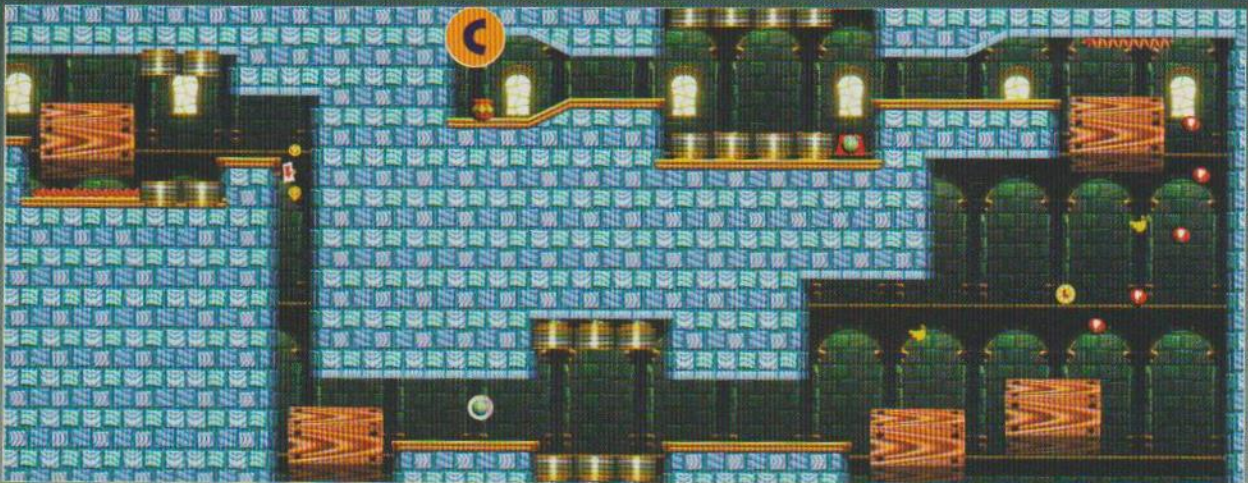
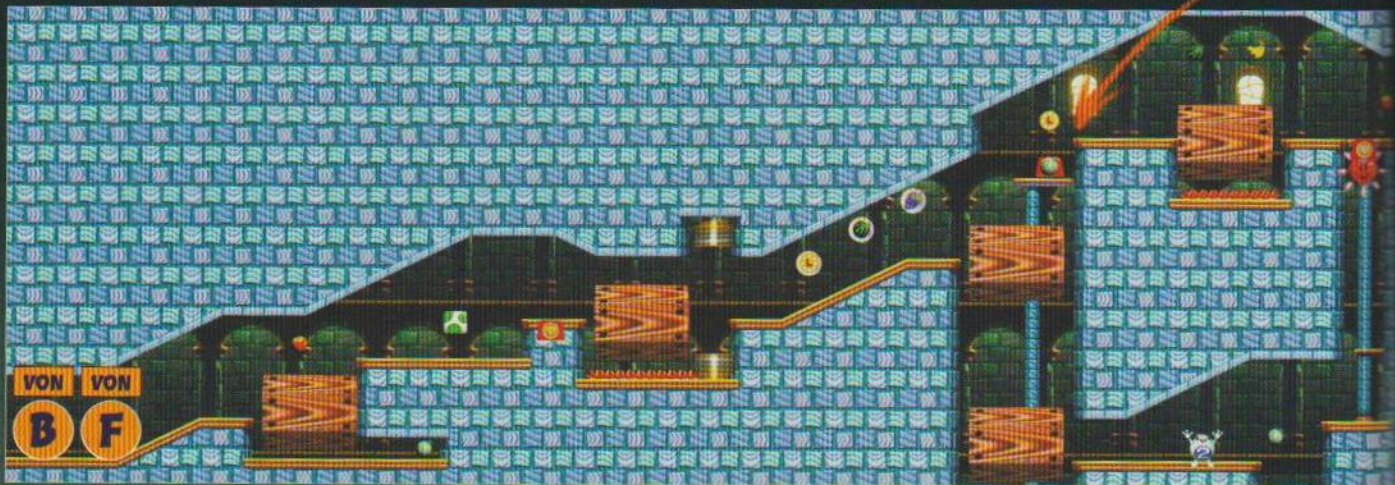
Der zweite Schalter läßt unterhalb der Vasenebene !-Bälle erscheinen, die Euch nach oben bringen.



1. Tüftelschloß

HELENE AUS DEM NICHTS

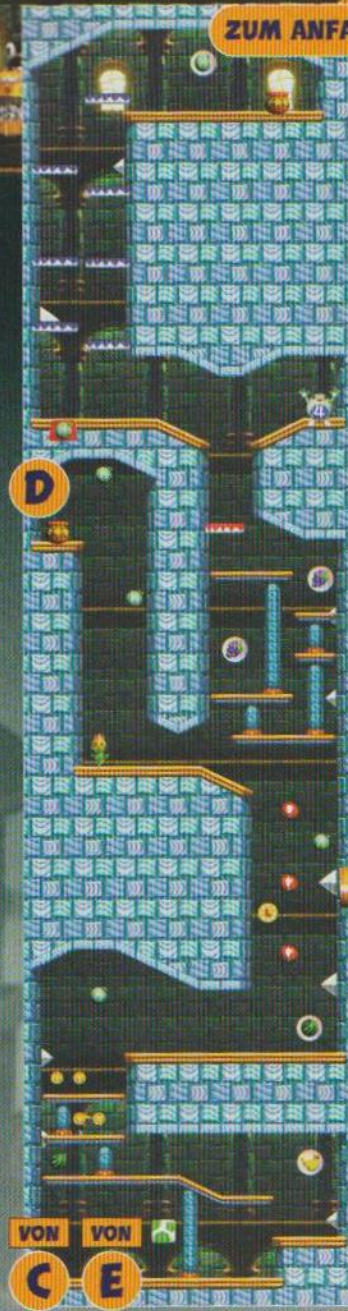
Die hier eingezeichnete Melone erscheint erst dann, wenn ich auf der Walze darunter nach rechts laufe.



ZUM ANFANG

VI - Das Finale

1. Tüftelschloß



HINDERNISLAUF

Hier winken mir sieben Melonen, wenn ich es schaffe, das Ziel zu erreichen, bevor der Bomb mir die Früchte wegrißt. Dabei kann mir eine Herzfrucht sehr hilfreich sein. Ich sollte also versuchen, hier die sechste Melone in Folge zu fattern!

VON VON
C E



2. Rostschloß

Blocklauf

An dieser Stelle befindet sich im 7-Block ein Schalter. Aktiviert Ihr ihn und lauft dann ganz schnell nach rechts, findet Ihr auf der Ebene nach den beiden schwebenden Plattformen einen weiteren Schalter vor. Betätigt Ihr auch diesen, werden im oberen Bereich zwei Melonen sichtbar. Die eine liegt auf der Ebene über Euch, die andere befindet sich auf einer Wolke über dem !-Ball. Um beide zu ergattern, müßt Ihr auch hier wieder sehr schnell sein, denn die Melonen und auch die Wolke lösen sich bereits nach kurzer Zeit wieder auf.



Die Aktivierung des unteren Schalters macht es Euch möglich, zwei Melonen im oberen Bereich einzusacken.



Bälle, Wolke und Melone bleiben nur kurze Zeit bestehen, dann lösen sie sich wieder auf. Handelt also schnell!



Gegner und Schlüssel



Schaltet Ihr die beiden Gegner aus.



...werdet Ihr dafür mit dem Schlüssel belohnt.

Sicher habt Ihr Euch schon gefragt, wo Ihr den Schlüssel herbekommt, der die Tür am Anfang des Level öffnet. Die Antwort lautet: Hier! Um den Schlüssel zu bekommen, müßt Ihr nichts weiter tun, als die beiden Gegner, die sich in diesem Raum befinden, auszuschalten. Hinderlich dabei sind lediglich die Prallbälle, die in rechteckiger Bahn durch den Raum schießern. Doch dank der Eierbox, die sich ebenfalls im Raum befindet, braucht Ihr Euch über Euren Vorrat an Wurfgeschossen keine Gedanken zu machen.

VI - Das Finale

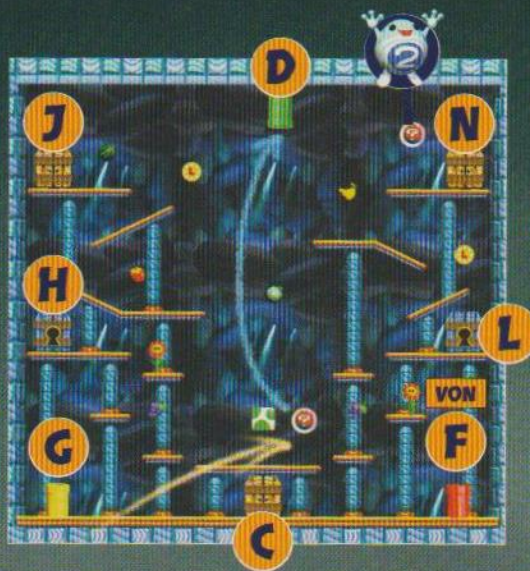
2. Rostschloß



SCHALTERMELONE
In diesem ?-Ballchen befindet sich ein Schalter, der zwei Melonen vom Himmel fallen läßt.
Übersieht ihn also nicht.



3. Geisterschloß

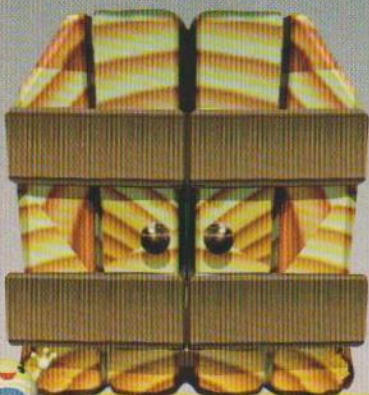


Schaltersprint

Wieder einmal birgt das ?-Bällchen ein Geheimnis. Aber sonst wäre ja schließlich auch kein Fragezeichen drauf. Diesmal beherbergt das Bällchen einen Schalter, der einige I-Bälle aktiviert. Betätigt Ihr also den Schalter, erscheinen Bälle, die nach oben zur grünen Röhre führen. Außerdem werdet Ihr auf der Ebene der linken verschlossenen Tür einen zweiten Schalter vorfinden. Auch hier müßt Ihr wieder sehr schnell sein, denn der Schalterzauber ist zeitlich begrenzt. Hütet Euch aber vor dem Blinde Buu im Raum, damit er Euch nicht beim nach oben Katapultieren behindert. Die grüne Röhre bringt Euch dann direkt in eine Bonusrunde, wo Ihr Euch mal wieder sieben Melonen verdienen könnt.

Aktiviert Ihr diesen Schalter, erscheinen I-Bälle, die Euch...

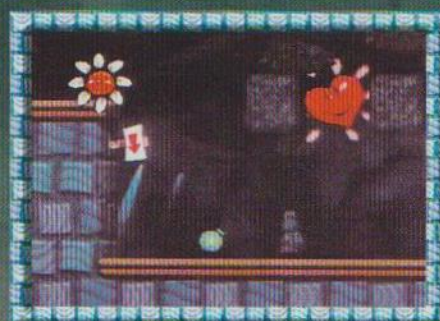
...nach oben zur grünen Röhre bringen.



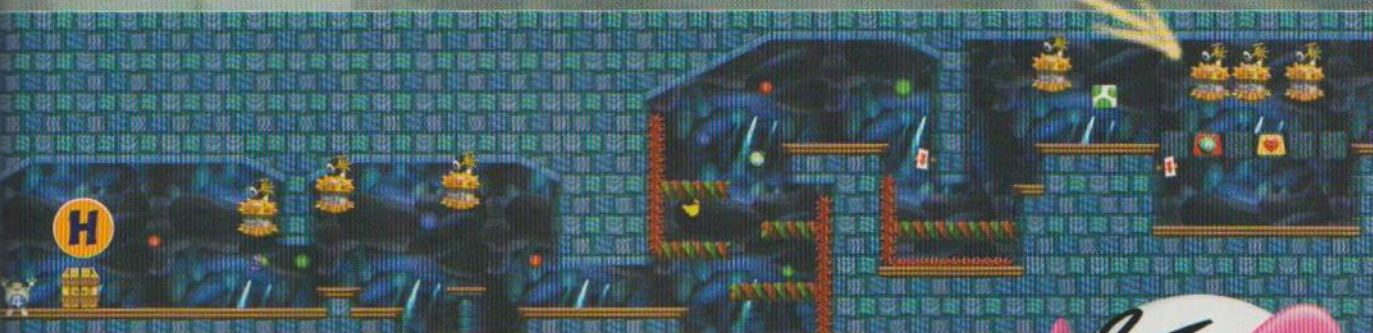


Steinrätsel

Eine nicht ganz einfache Situation. Vor Euch liegt eine Steinbrücke, über der drei Black Guys mit Stein-Burgern schweben. Um diese Stelle möglichst profitabel und unbeschadet zu überstehen, solltet Ihr zunächst den linken der Steine zerstören und Euch nach unten begeben. Nun könnt Ihr ohne Gefahr den dritten Stein von rechts zerstören, der das Superherz beinhaltet. Beim Zerbröseln des zweiten Steins von links – in ihm befindet sich eine Melone – müßt Ihr allerdings vorsichtig sein. Ist der Stein nämlich zerstört, läßt der Black Guy seinen Stein-Burger fallen. Wartet also einen Moment ab, bis Ihr die Melone zu Euch nehmt.



Schnappt Euch die Melone lieber aus der Distanz, denn über ihr lauert ein Stein-Burger.

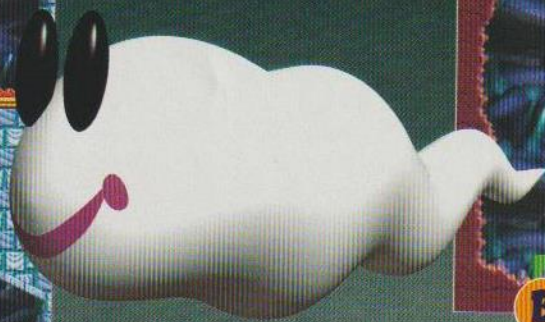
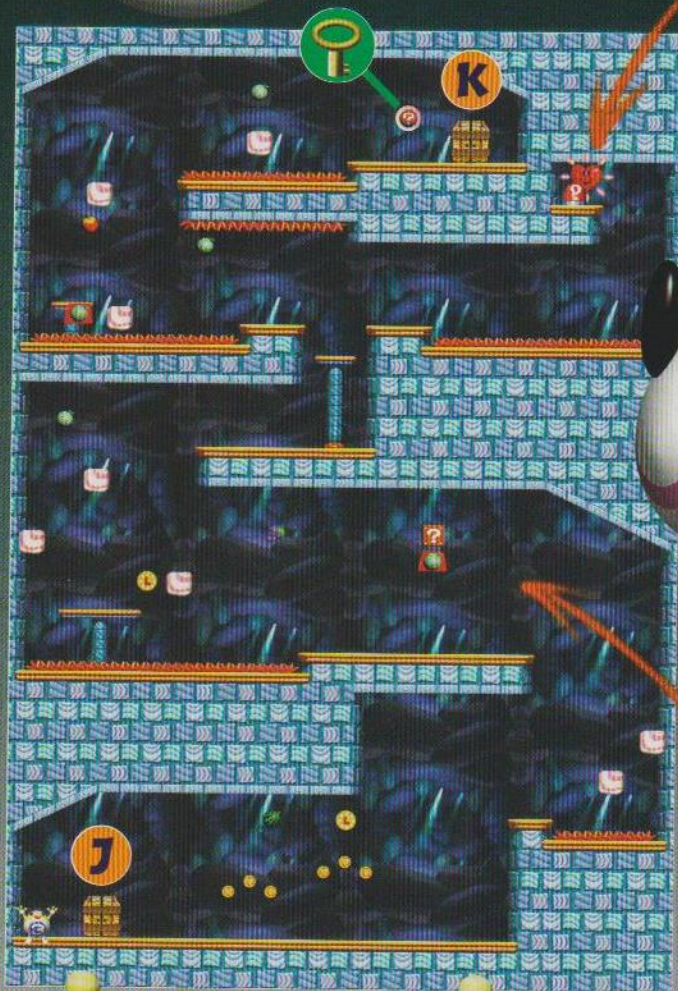


3. Geisterschloß



SLIME-TIME

An dieser Stelle muß ich die Slime-Timer benutzen, um zum Herz zu gelangen.



PLATTFORM-TRICK

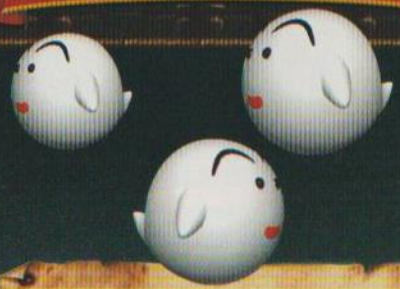
An dieser Stelle kann ich durch meine Stampfattacke einige Plattformen erscheinen lassen, die mich zur ?-Box bringen. Springe ich zehnmal dagegen, erscheint eine Melone.





VI - Das Finale

1. Schatzsuche



FRÜCHTE-PARADIES

Gelingt es mir in diesem Raum eine Herzfrucht zu ergattern, kann ich alle Bau-Rudlies in Früchte verwandeln! Welch ein Festmahl!

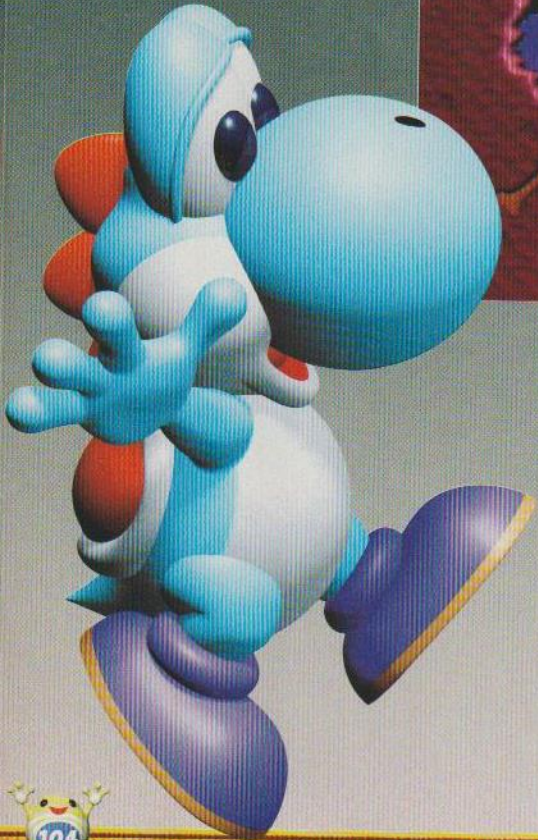


4. Feuerschloß



LAWANA
Ein alter Kumpel von mir. Steigt auf seinen Rücken und er bringt Euch sicher durch die Lava.

GLIBRION DUO
Hier erwarten mich gleich zwei Glibrions. Schieße ich vor Ihnen Eier an die Wand, werden sie von der Explosion geblendet. Das muß ich mit jedem dieser Typen dreimal machen.

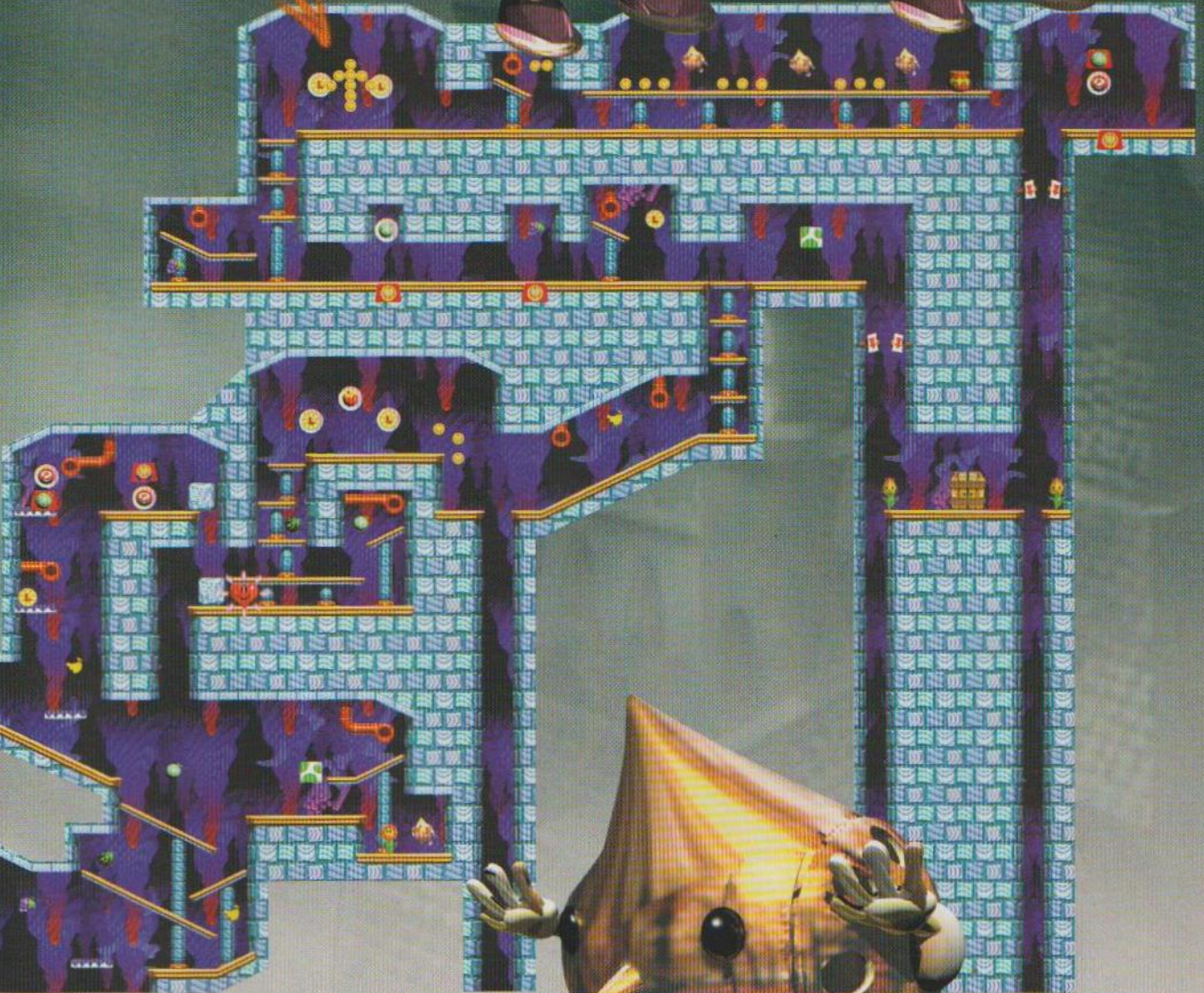


VI - Das Finale

4. Feuerschloß

EI IN THE SKY

Schieße ich hier ein Ei in Pfeilrichtung nach oben, fällt eine Melone vom Himmel. Cool!



4. Feuerschloß

Sieben-Melonen-Rätsel

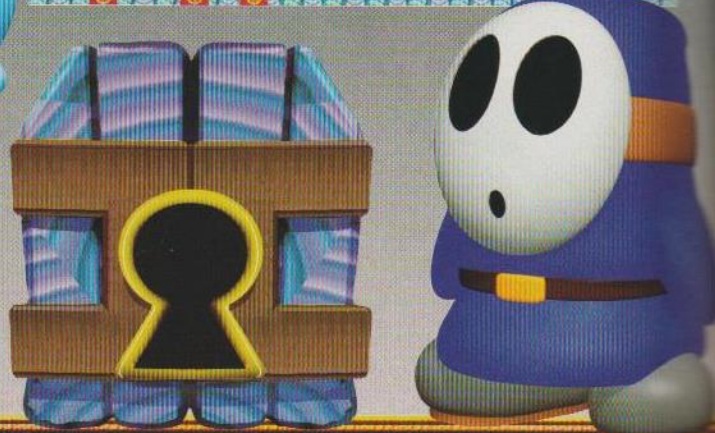
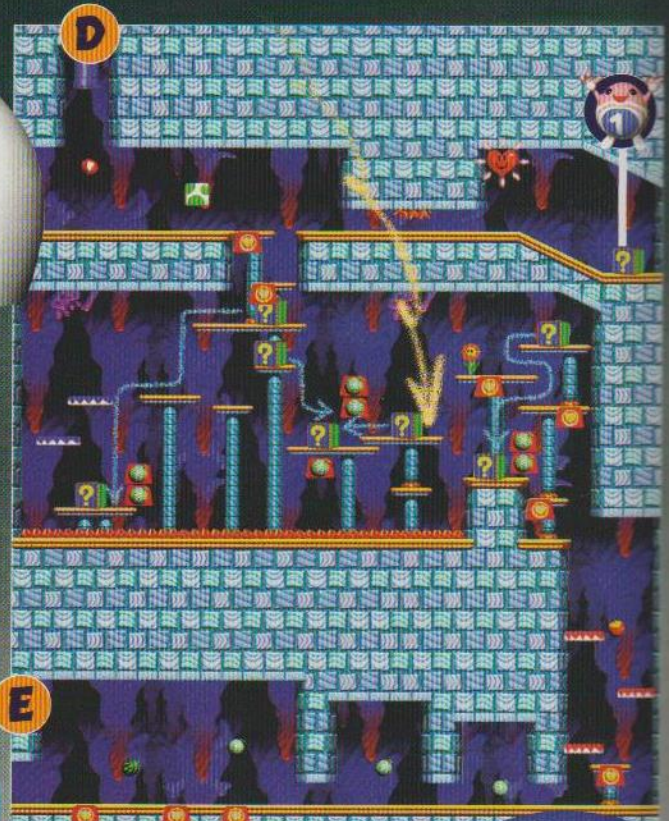


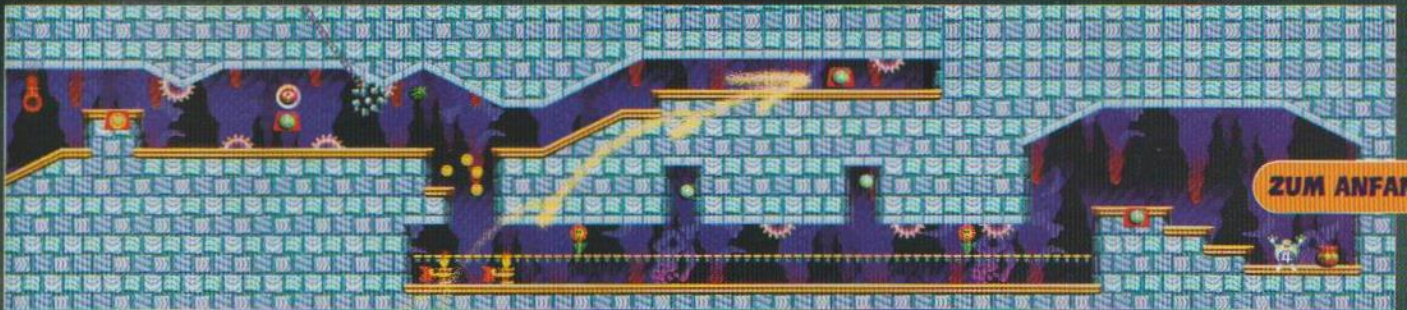
Durch das Zusammenschieben von zwei Kisten erhaltet Ihr...



...jeweils zwei Melonen. Die übrig-gebliebene Kiste müßt Ihr zerstampfen.

In diesem Raum könnt Ihr Euch genauso viele Melonen verdienen wie in einer Bonusrunde. Dabei müßt Ihr jeweils dreimal zwei Kisten zusammenschieben und eine Kiste zerstampfen. (Die Kiste, unter der nur eine Melone abgebildet ist.) Betrachtet einfach die in der Map eingezeichneten Wege und macht es nach. Hütet Euch dabei jedoch vor den Attacko Sackos, die scheinbar unkoordiniert durch den Raum kullern. Denkt daran, daß sich auch eine Blume im Raum befindet, mit der Ihr Eure Energie immer wieder auffrischen könnt.





Ganz nach rechts!

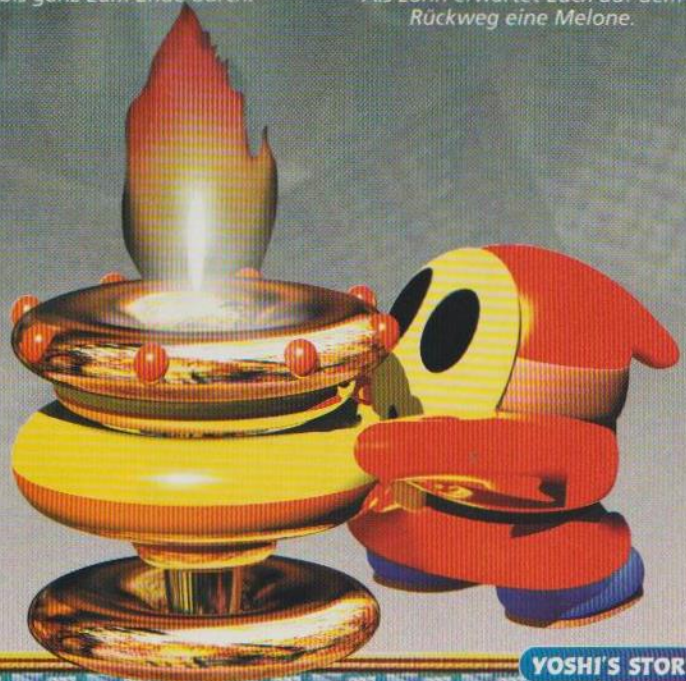
Dieser schmale Gang scheint eine Sackgasse zu sein. Ist er auch, dennoch solltet Ihr den Weg bis ganz nach rechts durchgehen. Sobald Ihr nämlich das Kreissägeblatt passiert habt, erscheint hinter Euch wie aus dem Nichts eine Melone. An dem runden Stachelteil kommt Ihr übrigens unbeschadet vorbei, wenn Ihr Euch während des Laufens einfach abduckt. Nun braucht Ihr Euch nur noch umdrehen, erneut am Sägeblatt vorbeizulaufen und die Melone einzusacken.



Lauft den Gang bis ganz zum Ende durch.



Als Lohn erwartet Euch auf dem Rückweg eine Melone.





Der Block Boo

(Level 3)

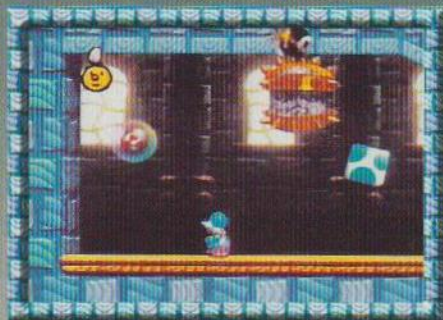
Yoshis Survival Tips



Black Guys und Stein- Burger

(Level 1)

Vor diesen Kerlen solltet Ihr Euch in acht nehmen. Kaum habt Ihr Euch bewegt, landet auch schon der Stein-Burger auf Euch und bereitet Euch Kopfschmerzen. Nähert Euch deshalb den Black Guys ganz langsam und wartet, bis sie ihre Steinladung abwerfen. Heben sie dann den Stein wieder an, ist dies eure Gelegenheit, das gefährliche Hindernis zu passieren. Ihr könnt jedoch auch den Stein überspringen, sobald er auf die Erde gekracht ist.



Nähert Euch den Black Guys langsam und wartet, bis sie Ihre Ladung abwerfen. Dann ist eure Chance gekommen.

Langsam, tief und sicher

(Level 2)



Im Yoshi-Style am Hindernis vorbei, das ist cool!

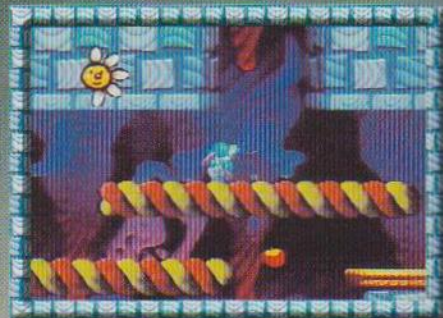
In diesem letzten Kapitel des Spiels werdet Ihr oft mit Situationen dieser Art konfrontiert. Kreissägeblätter oder Zahnräder, die sich direkt auf Eurem Weg befinden. Die einzige Möglichkeit, einer schmerzhaften Kollision zu entgehen, ist, sich einfach zu ducken. Cool ist, daß man sogar geduckt laufen kann und gar nicht anzuhalten braucht, wenn so ein Teil auf einen zukommt.



Wendet Ihr dem Block Boo den Rücken zu, wird er sichtbar und bewegt sich auf Euch zu. Schaut Ihr ihn an, wird er wieder zum Block.

Zuckerstangenlauf

(Level 4)



Auf den Stangen sollte man immer in Bewegung bleiben, denn sonst geht's bergab.

Zuckerstangen sind süß, solange sie sich nicht drehen und man auf ihnen laufen muß. Im vierten Level ist dies ein Problem, denn sobald man auf der Stange stehenbleibt, wird man unauffhaltsam von ihr heruntergeschoben. Hier sollte man also stets in Bewegung bleiben, denn sonst kann es leicht passieren, daß man in den Abgrund schubbert.

Böser, böser Baby Bowser

VI - Das Finale

Der Endkampf

Whoa! Der Happy-Baum, ich kann ihn sehen! Doch dummerweise saust auch dieses Fratzens Gesicht Bowser hier herum, das ist uncool. Doch wenn ich unser Bäumchen befreien will, bleibt mir nichts anderes übrig, als dem Typ eine kleine Lektion zu erteilen! Wie Ihr mich dabei unterstützen könnt, habe ich Euch auf dieser Seite aufgeschrieben!

Der Luftkampf



Entweder Ihr werft direkt auf Bowser...

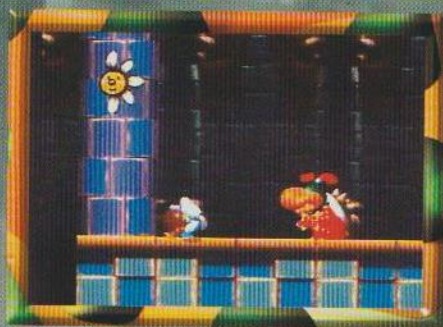


...oder Ihr werft auf die Stacheln an der Decke, die daraufhin abfallen.

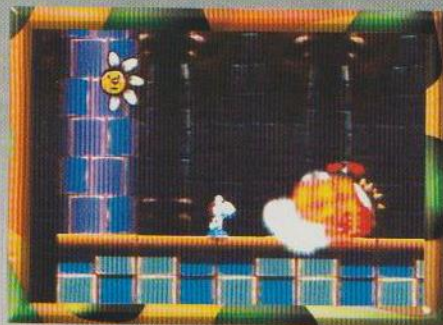
Insgesamt müßt Ihr Bowser sechsmal treffen. In der ersten Phase der Auseinandersetzung schwebt er – von den Spukel Dudels getragen – über Euch. Nun habt Ihr die Qual der Wahl, denn es gibt verschiedene Möglichkeiten, ihn zu treffen. Zum einen könnt Ihr Euch die Herzfrucht vom Happy-Baum holen und dadurch einen unbegrenzten Eiervorrat erhalten. Wollt Ihr Euch die Frucht zunächst aufheben, könnt Ihr auch die Bob-Ombs mit der Zunge berühren und diese dann als Geschosse nutzen. Zudem könnt Ihr entweder direkt auf ihn zielen oder auf die Stacheln an der Decke werfen, die dann abfallen und Bowser treffen. Die Früchte am Baum wachsen übrigens nur einmal nach, dann sind sie aufgebraucht. Geht also sparsam mit den Leckerlis um.

Der Bodenkampf

Habt Ihr Bowser dreimal in der Luft getroffen, bekommen die Spukel Dudels Angst und verziehen sich. Nun bewegt auch Bowser sich am Boden. Er attackiert Euch mit einer wilden Stampfattacke und seinem Feueratem. Weicht den Bedrohungen aus und nutzt die Eier, falls Ihr noch welche habt, oder die Bob-Ombs als Geschosse gegen Bowser. Denkt beim Werfen der Bomben jedoch daran, daß Ihr Euch nicht zu lange Zeit lassen dürft, denn sonst explodieren die Teile in Euren Händen. Also: Eingesammelt, gezielt und weg damit! Habt Ihr Bowser auch am Boden dreimal getroffen, habt Ihr das Duell für Euch entschieden und den Happy-Baum befreit.

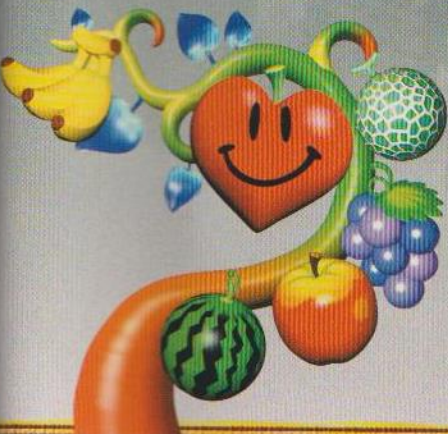


Take aim and fire! Habt Ihr keine Eier mehr, könnt Ihr die Bob-Ombs nutzen...



...um Baby Bowser zu treffen.

Habt Ihr Bowser auch am Boden dreimal getroffen, ist das Duell zu Euren Gunsten entschieden und der Happy-Baum ist befreit. Doch Bowser ist nicht wirklich bezwungen. Ehe Ihr ihn dingfest machen könnt, erscheinen einige Toadies und fliehen mit Bowser aus dem Schloß. Noch ganz benommen murmelt er: „Freut Euch nicht zu früh, ich komme wieder...“



DER MINN MIT DER GUTEN LAUNE

Anlässlich der Lokalisierung (Eindeutschung) von YOSHI'S STORY besuchten wir für ca. zwei Wochen das Nintendo Hauptquartier in Kioto, der ehemaligen japanischen Kaiserstadt. Dort konnten wir uns ausführlich mit Takashi Tezuka, dem Hauptverantwortlichen für die Programmierung, unterhalten und einiges über die Entstehung des Spieles erfahren.

! – Yoshi gehört in Deutschland zu den beliebtesten Videospiele-Figuren. Wann und wie wurde der Charakter ins Leben gerufen?

! – Die Idee entstand Ende der 80er Jahre! Für das Spiel SUPER MARIO WORLD auf dem Super Nintendo Entertainment System sollte der Hauptdarsteller ein Reittier bekommen, mit dem er sich in verschiedenen Welten fortbewegen können sollte.

Ein einfaches Pferd wäre für diesen Zweck zu banal gewesen, weshalb Herr Hino, einer der verantwortlichen Grafiker, die Merkmale verschiedener Tierarten miteinander vermischt und so ganz neue Gattungen schuf. Die Kreation, die uns am besten gefiel, war ein Eidechsenpferd, die Vorstufe zu der Figur, die man inzwischen als Yoshi kennt.

! – Yoshi's Island gehört heute zu den erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten. Ist Yoshi's Story für das Nintendo⁶⁴ ein kalkulierter Nachfolger oder etwas völlig Neues?

! – Obwohl wir YOSHI'S ISLAND von Anfang an als Einsteiger-Videospiel für eine jüngere Zielgruppe geplant hatten, so zeigte sich doch erst nach der Veröffentlichung, daß einige Situationen im Spiel zu schwierig gestaltet worden waren. Bei der Entwicklung von YOSHI'S STORY achteten wir deshalb genau darauf, die Story und das Game-Design so zu konzipieren, daß sowohl jüngere als auch

ältere Spieler gleichermaßen Erfolge feiern und somit viel Spaß am Videospiel haben können.

! – Wie kann man Profis und Amateure unter einen Hut bringen?

! – Das Spielprinzip von YOSHI'S STORY ist besonders ausgefeilt! Im Vorgänger mußte man 100 Punkte erreichen, um weiterzukommen – eine besondere Herausforderung, für manche aber auch ein Nachteil. YOSHI'S STORY bietet auch Anfängern die Möglichkeit, das Spiel erfolgreich zu beenden. Spielt jedoch ein Profi das Game, so kann er versuchen, alle Früchte zu sammeln, persönliche Bestleistungen zu erreichen und sich selbst immer wieder zu übertreffen.

! – Warum hat man eigentlich Früchte gewählt? Weil Yoshis besonders gefräßig sind? Oder symbolisieren Früchte in Japan etwas Besonderes?

! – Nein, Früchte sind in Japan genau wie in anderen Ländern einfach Obst, das gut schmeckt. Lediglich Honigmelonen gelten hier als Delikatesse und sind sehr teuer. Ein Grund ist auch nicht, daß Yoshis nahezu Allesfresser sind. Vielmehr ging es darum, Punkte, die während des Spieles gesammelt werden, nicht einfach nur als Zahl darzustellen, sondern als grafisches Objekt. So entstand die Idee von Früchten und einer Leiste, auf der gesammelte Früchte angezeigt werden.

! – War auch Shigeru Miyamoto, der geistige Vater Super Marios, in das Projekt involviert?

! – Herr Miyamoto übernahm bei diesem Projekt eine beratende Funktion! Von ihm stammt übrigens auch die Idee, ein sogenanntes „2,5-D-Spiel“ für das Nintendo⁶⁴ zu entwickeln. Als Produzenten für YOSHI'S STORY wählte man mich, worauf ich natürlich sehr stolz bin.

! – Wie kann man sich die Arbeit eines Produzenten vorstellen?

! – Dieser Job läßt sich am ehesten mit dem eines Regisseurs vergleichen. Ein Videospiel dieser Größenordnung verlangt ein großes Organisationstalent und viel Know-How. Durch meine bisherige Arbeit an den Spielen aus der ZELDA-Serie, bin ich mit der Koordination von einzelnen Programmierer- und Grafiker-Teams sehr vertraut. Wichtig ist es natürlich auch, auf die Einhaltung der verschiedenen Zeitpläne zu achten.

! – Wie sah denn der Zeitplan aus?

! – Insgesamt waren wir über zwei Jahre damit beschäftigt, das Projekt YOSHI'S STORY fertigzustellen, wobei man jedoch sagen muß, daß ein Großteil der Zeit nicht für die Programmierung des eigentlichen Spieles gebraucht wurde, sondern vielmehr für die Herstellung der Programmier-Werkzeuge, auch „Tools“ genannt.

! – Was genau sind Programmier-Werkzeuge?

! – Hm, ich versuche mal, es ganz einfach zu erklären! Das Nintendo⁶⁴ ist dafür entwickelt worden, dreidimensionale Objekte und Landschaften in Sekundenschnelle zu

berechnen und darzustellen. Ein Spiel wie SUPER MARIO 64 ist für diese Konsole also kein Problem! Zweidimensionale Spiele, wie die früheren SUPER MARIO-Spiele, sind





jedoch wesentlich aufwendiger in der Programmierung, zumal alle Hintergründe und Grafiken gezeichnet werden müssen und nicht wie Texturen auf vorhandene Polygone gelegt werden können. Für ein 2-D bzw. ein 2,5-D-Spiel muß man also zunächst eine Programmier-Umgebung schaffen, die dem Super Nintendo Entertainment System ähnlich ist. Nachdem die Tools für ein 2-D-Spiel geschaffen waren, haben wir ca. vier Monate gebraucht, um YOSHI'S STORY fertigzustellen.

? – *Worauf sind Sie ganz besonders stolz, wenn Sie das fertige Spiel betrachten?*

! – Auf das innovative Game-Design! In fast allen Videospiele gibt es einen Startpunkt, von dem aus man beginnt und ein Ziel oder ein Levelende. Die Spielabschnitte bei YOSHI'S STORY sind anders gestaltet. Hier bleibt es dem Spieler überlassen, wann er den Level beendet. Er kann das tun, indem er sofort 30 Früchte frißt, er kann aber auch erst einmal auf Punktejagd gehen und versuchen, alle Geheimnisse zu entdecken. Darüber hinaus halte ich den Grafikstil des Spieles für einzigartig.

Und das war eine unserer größten Herausforderungen, denn bereits in YOSHI'S ISLAND waren die Grafiken wunderschön. Es war nicht leicht, sich in dieser Beziehung noch einmal zu steigern.

? – *Die Musik im Spiel ist ja wohl auch Grammy-verdächtig, oder meinen Sie nicht?*

! – Vielen Dank! Insgesamt waren es drei Mitarbeiter, die für Musik, Sound und Special-Effects im Spiel verantwortlich waren. Einer davon, Kazumi Totaka, ist erst seit kurzer Zeit als Komponist für Nintendo tätig. Von ihm stammen sämtliche Musikstücke in YOSHI'S STORY.

? – *Und was singen die Yoshis?*

! – Gute Frage... Eigentlich geben sie eher eine brasilianische Variante des „Lalala“ von sich, das sich etwa so anhört (Herr Tezuka singt): „leejo, leejo, leejo“. Die Sprachsamples stammen von Herrn Totaka und wurden anschließend auf dem Mischpult nachbearbeitet.

? – *Wie geht es weiter? Was wird Ihr nächstes Projekt sein?*

! – Erst einmal werde ich mich ausruhen und anschließend hoffe ich, etwas völlig Neues entwickeln zu können. Dabei freue ich mich ganz besonders auf die technischen Möglichkeiten, die das 64DD bietet. Ich habe eine Menge Ideen, aber lassen Sie sich überraschen.

? – *Und wie sieht es mit weiteren Yoshi-Spielen aus?*

! – Die wird es ganz sicher geben! Auch 2-D-Spiele wird es noch weitere geben, nachdem wir ja jetzt neue Tools haben, um solche Games problemlos für das Nintendo⁶⁴ zu entwickeln. Vielleicht ist das nächste Spiel mit Yoshi ja auch wieder ein klassisches Jump'n'Run – und diesmal dürften wir sogar weniger Zeit dafür brauchen.

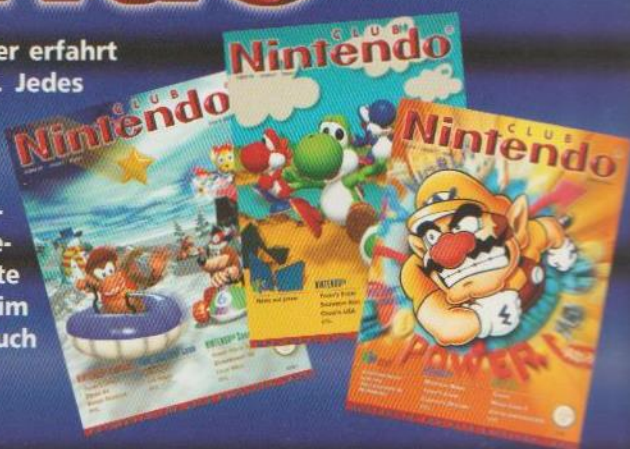
? – *Angenommen, Sie würden alleine auf einer Insel stranden, die nicht so belebt wie YOSHI'S ISLAND ist... Welche fünf Dinge würden Sie auf jeden Fall dabei haben wollen?*

! – Ich weiß schon, worauf Sie hinauswollen, aber ich hätte ganz bestimmt keinen Game Boy oder andere Videospiele dabei. Ich bin ein sehr praktisch veranlagter Mensch und hätte deshalb auch Dinge dabei, die mir das Überleben einfacher gestalten würden. Ein Schweizer Taschenmesser zum Beispiel.



CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt ihr alle zwei Monate, was es rund um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten. Die aktuellsten Spiele werden mit ausführlichen Levelkarten und großen Screenshots vorgestellt. Darüber hinaus ist Club Nintendo das Forum für alle Fans, die sich untereinander austauschen wollen. Leserbriefe, Comics, Wettbewerbe, Tips, Hotline-Fragen und vieles mehr. Ihr erhaltet das Magazin alle zwei Monate kostenlos bei Eurem Nintendo Händler bzw. Club Center oder im Abonnement für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.



BOOKWARE



Leseratten aufgepaßt! Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Das Buch zu YOSHI'S STORY bietet tonnenweise Tips, Tricks, Levelkarten und Lösungsvorschläge. Kein Buch mit sieben Siegeln, aber ein Muß für alle, die auf der Suche nach dem Happy-Baum sind.

Eure Suche im World Wide Web hat ein Ende! Hier ist die Webseite für alle, die von Nintendo nicht genug bekommen können. Täglich wird der „NewsFlash“ Nachrichtenbereich aktualisiert, um Euch auf dem Laufenden zu halten und Euch über die heißesten Facts direkt aus den Entwickler-Labors zu informieren. Werft einen „First Look“ auf Spiele, die demnächst erscheinen werden, oder durchsucht unsere Tips & Tricks-Datenbank nach lebenswichtigen Hints und Cheats.

CLUB Nintendo®



online

Der Hot-Link zum Glück:
<http://www.nintendo.de>

POWER ABO

Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann kann das nur Euer Club Nintendo Power Abo sein. Sechsmal im Jahr beglückt Euch der Briefträger und bringt Euch die neueste Ausgabe des Club Nintendo Magazins direkt nach Hause. Zusammen mit der ersten Lieferung erhaltet ihr die Power Prämie, einen Nintendo-Artikel, den es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Bestellkarten findet ihr in jedem Club Nintendo Magazin oder ihr erhaltet sie von der Nintendo Konsumentenberatung.



HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt hallo!

Bei Spielefragen:

0 60 26-94 09 40

Bei technischen Fragen:

0130-58 06

DAS BUCH DER YOSHIS!



König Bowser hat Yoshi's Island in ein Bilderbuch verwandelt und sämtliche Yoshis in eine fürchterliche Sinnkrise gestürzt! Selbst der magische Happy-Baum kann jetzt nicht mehr helfen!

In mühevollster Kleinarbeit haben die Redakteure und Spieleprofis der Club Nintendo Redaktion recherchiert und dem neuesten Superhit aus Japan jedes Geheimnis entlockt.

Trotzdem ist der vorliegende Spieleberater weitaus mehr als eine gewöhnliche Komplettlösung zum Spiel, vielmehr handelt es sich um das ultimative Erlebnisbuch für alle Yoshi-Fans und die, die es noch werden wollen.

- ✧ Detaillierte Levelkarten zu allen Spielabschnitten
- ✧ Große Bildschirmfotos und Original-Illustrationen
- ✧ Alle Aufenthaltsorte der versteckten Super-Yoshis
- ✧ Suchhilfe für alle 30 Honigmelonen pro Abschnitt
- ✧ Yoshis Spiele-Biographie und Hintergrundberichte
- ✧ Interview mit dem Produzenten Takashi Tezuka
- ✧ und vieles mehr...



0 045496 490294